PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION Nro 9 • OCTUBRE 1999

ISSN 1514-0466



FINAL FANTASY VIII

¿El mejor juego de rol en la historia de la Playstation?

Y como siempre, todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!

SOUL CALIBUR



ZELDA GAIDEN



MAX PAYNE





00009
9 771514 046006

EN ESTE NUMERO LA PRIMERA PARTE DE LA GUIA DEL SOUL REAVER!


GENESIS

Index
índice



Now Loading 4

First Approach 13

- X-Files 14
- Dukes of Hazzard 14
- Test Drive Cycles 15
- Test Drive Rally 15
- Dune 2000 16
- Danger Girl 17
- Starcraft 17
- Zelda Gaiden 18
- Toy Commander 19
- Crazy Taxi 20
- Floigan Brothers 20
- Max Payne 21



Dukes of Hazzard



Starcraft

Image Gallery 22

Mega Test I 24

Final Test 28

- NFL Xtreme 2 29
- Chessmaster II 29
- RC Stunt Copter 29
- Sled Storm 30
- WWF Attitude 30
- Jet Moto 3 30
- Gpolice W. of Justice 31
- The G. of Darkness 31
- Tony Hawk's Pro Skater 31
- Broken Sword 2 34
- Big Race USA Pro Pinb. 34
- Shadow Man 34



Chessmaster II



Shadow Man

Mega Test II 36

Insert Coin 38

True Lies 39

Manga Zone 40

Techno & Toys 42

Movie World 43

Cheaters Paradise 44

En este mes les brindamos la primera parte de la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver, la segunda y última parte de la guía del Driver, y todos los trucos de tus juegos favoritos!



Readers Corner 62

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Octubre 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NUMERO
Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina. Teléfonos: 4961-8424 / 8407 e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Septiembre de 1999



¿ESTAMOS ANTE EL MEJOR RPG EN LA HISTORIA DE LA PLAYSTATION?

ENTERATE EN LA PAGINA 24

Nota del Editor

Septiembre es uno de los últimos meses en el que escasean los buenos juegos. Como siempre, las grandes compañías se guardan los mejores títulos para la época de las fiestas y durante una gran parte del año los juegos que llegan al ansiado 90% son muy, pero muy pocos. Aunque rompiendo esta regla, este mes analizamos tres juegos que llegaron a alcanzar la categoría de clásicos, dos de ellos con puntajes realmente altísimos, solo superados por el Zelda: The Ocarina of Time y el Metal Gear Solid. Estamos hablando de Final Fantasy VIII, Soul Reaver y Soul Calibur, tres excelentes títulos (dos para Play y uno para la Dreamcast) que aunque de géneros totalmente diferentes entre sí, los tres tienen un denominador común: Calidad. Es realmente reconfortante ver como todavía podemos sorprendernos con los juegos, aún en sistemas que ya se están quedando atrás (como la Play) pero que siguen dando pelea gracias a juegos que son pequeñas obras de arte. Nos vemos el mes que viene, con una cobertura a full de todos los títulos lanzados para la Dreamcast americana y como siempre, los últimos juegos de Playstation y Nintendo 64.

NINTENDO PRESENTO AL SUCESOR DEL GAME BOY

Francamente era algo de esperarse que con las enormes cantidades de dinero que está invirtiendo Nintendo para desarrollar su nueva consola de última generación...

...dejaran en el pasado a la que hoy por hoy es la consola portátil más exitosa de todos los tiempos. La buena noticia para todos los fanáticos de esta genial maquinita de bolsillo es que ya hay planes concretos para que este nuevo Game Boy sea toda una revelación.
Por el momento, nombre del nuevo aparatito será Game Boy Advance y pese a que al igual que su antecesor, se tratará de una consola portátil. Las novedades que tendrá serán algo verdaderamente revolucionario.
Como primera medida para lograr el gran éxito que esperan tener con el Game Boy Advance, Nintendo aclaró que la principal innovación que tendrá esta consola es que tendrá la posibilidad de acceder a Internet para bajar programas, jugar juegos en modo "Multiplayer" e incluso hasta podremos usarla para mandar "Mails" y lo más sorprendente del caso es que hasta podremos conectarnos usando un teléfono celular... ¡qué lo parió!
Dentro de los planes que ya se están haciendo para esta nueva consola, se está hablando de una cámara (no será la que actualmente se usa con el Game Boy) que servirá para que los jugadores puedan verse las caras cuando estén compitiendo en juegos "Multiplayer" y también podrá ser usada para capturar imágenes.
La nueva tecnología de 32 bits que será usada por el Game Boy Advance, permitirá que las imágenes que veremos en pantalla utilicen hasta 65000 colores al mismo tiempo, cosa que superaría por mucho al ya conocido Game Boy Color.
Por si a estas alturas se estaban preguntando qué pasará con los juegos de los viejos Game Boy y Game Boy Color, bueno... hay más noticias buenas, porque Nintendo también aseguró que este nuevo sistema será totalmente compatible con los juegos que ya están a la venta para los Game Boy comunes, razón de más para ir pensando en juntar algún dinerillo para cuando aparezca por estos lugares.
Por último, parece que el nuevo Game Boy Advance usará una batería que le permitirá funcionar en forma constante por más de 20 horas e incluso su pantalla estará equipada con una luz, que nos va a servir para verlo sin problemas en ambientes con poca iluminación.
Como ven, Nintendo no se anda con vueltas a la hora de innovar y de acuerdo con lo que está proyectado, el Game Boy Advance podrá empezar a ser distribuido en forma masiva entre Julio y Agosto del próximo año.



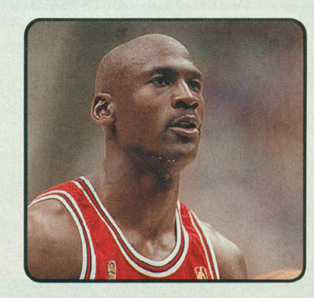
En un alarde de inventiva, hicimos unas modificaciones al GBC para imaginarnos cómo sería el Advance. ¡Esa!

QUE HAY EN EL ADVANCE:

- CPU: 32-bit RISC CPU
- Pantalla: TFT Color LCD Reflectante
- Tamaño de la pantalla: 40.8mm x 61.2mm
- Resolución: 240 x 160 pixels
- Tamaño: 80mm x 135mm (aprox.)
- Peso: 140g (aprox.)
- Alimentación: 2 baterías alcalinas AA
- Vida útil de la alimentación: 20 horas de juego contínuo
- Cantidad de colores en pantalla: 65,000 simultáneamente

MAS VALE TARDE QUE NUNCA

Electronic Arts anunció recientemente que ha conseguido finalmente la aprobación de Michael Jordan para que el astro del basketball aparezca en el NBA Live 2000, que estará a la venta para fin de año.
Específicamente, el ahora retirado Jordan aparecerá junto a otros 60 jugadores en un modo llamado "Legends of the Game", que estará incluido en las versiones de PC y Playstation. En este modo, los jugadores pueden competir contra equipos compuestos por estrellas de diferentes épocas, y jugar un partido "one-on-one" con su estrella favorita de la NBA.
"En estos últimos 14 años, la increíble habilidad de Michael Jordan, su carisma único y su desenvolvimiento en las canchas ha capturado la imaginación de millones de personas alrededor del mundo", dijo Larry Probst, capo de Electronic Arts. "Es un honor para nosotros contarlo como uno de nuestros ciberatletas".



SONY ADELANTA LA SALIDA DE LA PLAY 2

Y evidentemente ésta es la noticia que en estos últimos días sorprendió a los distintos medios de todo el mundo, porque en medio de una inesperada movida...

... algunos de los más altos ejecutivos de Sony anunciaron que la tan esperada y por ahora misteriosa Playstation 2 saldrá a la venta en Diciembre de este mismo año en Japón, más precisamente para Navidad.
Hasta el momento, todo lo que se comentó sobre este tema es que parece ser que según los calculos de Sony, las ventas de la nueva maquinita superarán los dos millones de unidades solamente en el país del sol naciente, antes de que termine el año... poca cosa ¿no les parece?
Con respecto al lanzamiento de la Play 2 en resto del mundo, si bien en todo momento la gente de Sony evitó hablar del tema, lo único que quedó en claro es que esto demorará por lo menos un año más. Igualmente, en lo personal, me resulta un tanto sospechoso este repentino anuncio, especialmente porque se hizo casi al mismo tiempo en el que Sega sacó a la venta la Dreamcast en los Estados Unidos, y lo más extraño es que en ningún momento se habló de los juegos que acompañarían a la consola de Sony en caso de que efectivamente salga a la venta en Diciembre (salvo el Tekken).
Por otro lado, es posible que esto sea una maniobra de Sony para no perder protagonismo y de paso no cederle terreno a Sega, recuerden que hace unos meses atrás, el simple comentario acerca del proyecto de la Play 2 bastó para que las ventas de la Dreamcast en Japón bajaran al punto tal de que los muchachos de Sega tuvieran que ponerse realmente las pilas en vez de quedarse dormidos en los laureles. De todas formas, en lo que se refiere a precios, por ahora parece que la Dreamcast seguirá teniendo las de ganar, ya que su costo en los Estados Unidos es de u$s 199 y el precio estimado de la Play 2 japonesa andará rondando los u$s 500, cosa que sin duda hará que el mercado masivo se incline por la máquina de Sega.
De más está decir que la guerra de las consolas cada vez se pone más caliente y tan pronto como haya más novedades sobre este tema, las van a encontrar por aquí.

NUEVAS IMAGENES DEL RESIDENT EVIL NEMESIS

Luego del Mega Approach en el número 6, nos quedamos con las ganas de mostrarles más imagenes de la tercera parte de esta saga de terror...

... y no bien conseguimos algo de información la queríamos compartir con todos ustedes, sabiendo especialmente la cantidad de fanáticos de los dos primeros juegos.



Hace poco se pudo ver corriendo la versión japonesa (su nombre es Biohazzard 3), y como les habíamos comentado en la nota de Julio, los eventos transcurren en Raccon City, en un lapso de tiempo anterior y otro posterior al Resident Evil 2. Esto significa que en el Nemesis recorreremos algunos lugares conocidos para los fans, como la estación de policía (con algunas cámaras en idéntica posición que el RE2), pero en esta ocasión plagada de zombies, lo que hace suponer que el juego estará más orientado a la acción, especialmente si lo jugamos en el modo "Light". En este modo comenzamos con una ametralladora y una buena cantidad de munición, para hacer comer inmensas cantidades de metal a los muertos vivos.







Aparte de este detalle y de una nueva habilidad para evadir a los zombies que se nos acerquen demasiado, el Nemesis es bastante parecido en su mecánica a su predecesor, pero, para un seguidor de la serie, esto no puede ser algo malo, sino todo lo contrario.

MOBILE SUIT GUNDAM

El título completo de este prometedor nuevo juego para la Dreamcast es "Mobile Suit Gundam Side Story 0079: Rise from the Ashes...

... y tiene muchísimo que ver con esa famosa serie de TV de principios de los ochenta. Obviamente estamos hablando de "Mobile Suit Gundam". La animación realista de Yoshiyuki Tomino de estas increíbles máquinas de guerra, junto con una historia adulta y atrapante, hizo de la serie una de las favoritas de los japoneses en 1979.
Como toda serie que se precie de ser exitosa en el país del sol naciente, el merchandising se hizo presente y los muñequitos de





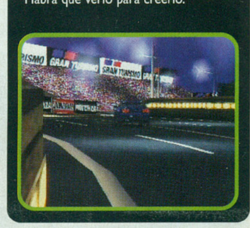
los robots causaron furor en su época, y la gente de Bandai supo hacer unos jueguines para la Saturn, que ahora ven en la Dreamcast una oportunidad dorada para mostrar a los robots en todo su esplendor.
El juego en sí nos pone al mando de uno de los Gundam en la lucha constante en la Tierra. Para los que posean una PC, la idea del Rise from the Ashes es un arcade en primera persona, pero con el agregado de comandar un grupo de robots a nuestro mando, a los cuales deberemos indicar como evadir los ataques enemigos. Y como si esto fuera poco, podremos modificar el armamento de nuestros compañeros, lo que no es poca cosa.
El Rise from the Ashes ya está a la venta para la DC japonesa, y con un poco de suerte lo veremos convertido para su par americana, con lo cual los famosos jeroglíficos ponjas cobrarán un nuevo sentido para nosotros. Por lo que se puede ver en las fotos, esperamos que los de Bandai se pongan las pilas y la versión americana aparezca a fin de este año.



GRAN TURISMO 2 PARA LA NAVIDAD



Sony Computer Entertainment America anunció que el esperadísimo Gran Turismo 2, la continuación de su gran éxito de 1998, será lanzado en Estados Unidos el 7 de Diciembre para la Playstation, en dos cd's. Aunque todavía no existe fecha para su lanzamiento en Japón, se calcula que saldrá un poco antes, aproximadamente a fines de Noviembre.
El GT2 (que en su versión original vendió más de 7 millones de unidades, una cifra realmente abultada para un juego) incluirá más de 400 autos de empresas automotrices de Europa, Japón y América, además de 20 recorridos y 40 diferentes combinaciones de pistas. De acuerdo a Sony, GT2 llegará a duplicar en opciones al anterior. Habrá que verlo para creerlo.



Fechas de Salidas

Playstation

SEPTIEMBRE
SW Ep. I: TPM - LucasArts
Grandia - SCEA
Wipeout 3 - Psygnosis
G-Police 2 - Psygnosis
Soul of the Samurai - Konami
Championship Motocross - THQ
Silhouette Mirage - W. Designs
South Park - Acclaim
All Star Tennis - Ubi Soft
Hot Wheels Turbo Racing - EA
Xena Warrior Princess - Sony
Dino Crisis - Capcom
You Don't Know Jack - Berkeley

OCTUBRE
Space Invaders - Activision
Suikoden II - Konami
Carmageddon - Interplay
Quake II - Activision
Dune 2000 - EA
Major League Soccer - Konami
Crusaders of M&M - 3DO
MGS:VR Missions - Konami
SP: Chef Luv Shack - Acclaim


SW: Ep. I: TPM

Nintendo 64

SEPTIEMBRE
Goemon's Great Adv. - Konami
Road Rash 64 - EA
Hot Wheels Turbo Racing - EA
All Star Tennis '99 - Ubi Soft

OCTUBRE
Gauntlet Legends - 3DO
Jet Force Gemini - Nintendo
Earthworm Jim 3D - Take 2
Gex 3: DCG - Crave

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

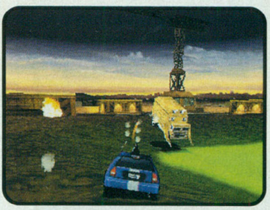
MAS METAL RETORCIDO PARA LA PLAY

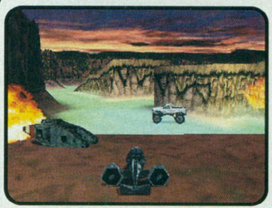
Amantes de los tirines y las carreras alocadas, prepárense para el Twisted Metal 4, un nuevo intento de la gente de 989 Studios...

...después de los miles de mails y cartas con quejas acerca de la tercera parte de la serie, parece que los muchachos recapacitaron... Y no era para menos. Los que supimos disfrutar los dos primeros juegos, nos vimos desilusionados en sobremanera al ver el pobre juego de 989 Studios, y esperamos que las cosas se arreglaran para la próxima entrega. Y al parecer, los desarrolladores de Sony han escuchado nuestras plegarias, y prometen que el Twisted Metal 4 tendrá arenas más grandes e interactivas, nuevas armas, vehículos y música. También va a ofrecer nuevos movimientos "combo" sencillos en su ejecución, niveles Deathmatch, y un nuevo engine con gráficos más pulidos, y lo que es más importante, un nuevo modelo de física que reemplazaría al de la tercera entrega, que era realmente lamentable.



El juego tiene una fecha de salida estimada para Noviembre de este año, y no bien lo tengamos en nuestras manos vamos a revisarlo como corresponde, y saber si los de 989 Studios han aprendido la lección. Por el momento les vamos mostrando unas fotinis preliminares del mismo. ¡Puro Metal!





MARIO PARTY 2 PARA FIN DE AÑO

Si ustedes son usuarios de Nintendo 64 es muy probable que conozcan a la primera parte de este alucinante juego de tablero...



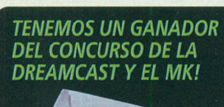
...y seguramente aquellos que tuvieron la oportunidad de jugarlo, se quedaron colgados frente al televisor por horas y horas. Actualmente, la gente de Hudson Soft está trabajando junto con Nintendo para que Mario Party 2 se convierta en un éxito tan impresionante como fue la versión anterior y según parece, este juego será uno de los lanzamientos más esperado por el público de la N64 en todo el mundo para lo que queda del año. Mario Party 2 tendrá un estilo prácticamente idéntico al de su antecesor, es decir que aquí nuevamente tendremos que recorrer escenarios en forma de tablero, inspirados en los más conocidos juegos de Nintendo.

Este juego también estará preparado para que participen cuatro jugadores al mismo tiempo y las novedades más notorias que tendrá, serán sus 64 nuevos mini-juegos, que incluso serán mucho más variados e imaginativos que antes. Por otro lado, también se aclaró que este juego tendrá algunas sorpresas ocultas (tal y como en la mayoría de los juegos de esta compañía), que se irán habilitando a medida que logremos juntar diferentes premios a lo largo del juego. Los productores de Mario Party 2 anunciaron que el juego estará listo para ser lanzado en Navidad, fecha que Nintendo piensa aprovechar para exprimirlo al máximo.



LO MEJOR Y LO PEOR

- La forma en la que Sega se puso las pilas para el lanzamiento de la Dreamcast en los Estados Unidos, porque en vez de dejarse estar, lograron producir un evento de aquellos, que ha dejado a esta máquina muy bien parada frente a todos los que todavía tenían algunas dudas acerca de su potencial.
- Las compañías que desarrollan juegos para Dreamcast, porque además de haber logrado terminar las versiones en inglés de títulos muy importantes, consiguieron hacer que la Dreamcast tuviese el privilegio de convertirse en la consola que más juegos tuvo en el momento de su lanzamiento de toda la historia.
- Como era de esperarse, no podemos dejar de nombrar al impresionante Soul Calibur para Dreamcast hecho por la gente de Namco, sobre todo porque nadie se esperaba que un título tan groso pudiese llegar a salir a la venta en tan poco tiempo y encima de todo en inglés.
- Este mes, hay que hacer una mención muy especial para la versión en inglés de Final Fantasy 8, porque finalmente podremos disfutar de una de las más espectaculares aventuras RPG hechas para Playstation, como corresponde.
- La decisión tomada por Sega, de hacer que los accesorios y los juegos para la Dreamcast americana no sean compatibles con la máquina japonesa y viceversa, porque esto sin duda obligará a todos aquellos que hayan conseguido la versión ponja de esta consola por sus propios medios, a comprar la versión americana si es que quieren poder jugar a algún título en inglés.



TENEMOS UN GANADOR DEL CONCURSO DE LA DREAMCAST Y EL MK!



Antes que nada queremos agradecer los miles de cupones que llegaron a la Editorial por este concurso. La respuesta fue realmente abrumadora y no tenemos palabras para definir la alegría de saber que nuestros lectores están interesados en poseer una de estas sensacionales maquinitas. Luego de revolver como condenados todos los cupones y las respuestas impresas que llegaron por e-mail, tenemos al afortunado poseedor de una de las nuevas consolas de Sega, junto con el Mortal Kombat Gold. El ganador es (tatan tataaan!)

JUAN PABLO DE SOUSA NESPEREIRA
DNI 31.660.078

¡Impresionante Master! Y, ¿que hacés en tu casa leyendo, que todavía no viniste a buscar tu premio? ¡Te esperamos!

PROBLEMAS CON ALGUNOS GD-ROMS DE DREAMCAST

Aunque Sega de America anunció que ya los tiene todos identificados y remplazados hubo unos cuantos juegos de Dreamcast a la venta que venían con una falla de fábrica. Next Level descubrió la forma en detectar si tenemos un GD fallado o no: Si observan la foto que acompaña la presente nota y comparan sus GD podrán comprobar si el que tienen está fallado. El sistema es muy sencillo, si notan cerca del borde externo del CD una especie de aro de un color más osccuro, es un GD fallado, aunque irónicamente en algunas Dreamcast funcionan igual.
También notamos que los GD-ROM fallados vienen de una planta de producción de Sega en especial (¡y justo nos vino a tocar a nosotros!) por lo que verán que el número de serie de los fallados empieza con 92.
Los juegos en los que notamos la falla fueron: Blue Stinger de Activision y Sonic Adventure de Sega. Como les dijimos, aún con la falla en algunas Dreamcast funcionan lo más bien, pero si tienen la mala suerte de que en la suya no funcionen, diríjanse al comercio donde lo compraron para que se los repongan por uno en buen estado.
Sega informó que los únicos dos juegos con problemas son los mencionados, en cantidades mínimas y únicamente los correspondientes a la primer tirada de cada uno de ellos.

La marca verde en el disco A indica el detalle del aro más oscuro, que es la falla.



LA FIEBRE DE LA DREAMCAST

Superando todos los pronósticos previstos, incluso por Sega, la Dreamcast se transformó en el lanzamiento más importante de la historia en cuanto a equipos de videojuegos se refiere. Con una recaudación que entre equipos, periféricos y juegos llegó a los U$S $97,904,618.09 (¡97 millones de dólares!) en tan solo ¡24hs! Algo realmente increíble y que dudamos sea superado muy rápidamente.
Obviamente debe haber influido el hecho de que existen 18 títulos (casi todos de una calidad respetable, algunos pocos alucinantes y otro puñado regulares) y la promesa de que la librería se completaría con alrededor de 30 títulos más para fin de año. Para que se hagan una idea de lo que fue esta manía, la Playstation en su día de lanzamiento vendió algo más de 100.000 consolas y Sega con su Dreamcast algo más de 320.000.

Esta es la lista de los juegos disponibles en el lanzamiento y que ya pueden conseguirse en Argentina:

- Sonic Adventure
- Sega Sports NFL 2K
- The House of The Dead
- CART - Flag to Flag
- AeroWings
- Airforce Delta
- Blue Stinger
- Hydro Thunder
- Monaco Grand Prix
- Mortal Kombat Gold
- NFL Blitz 2000
- PenPen Trilcelon
- Power Stone
- Ready 2 Rumble Boxing
- Soul Calibur
- Tokyo Xtreme Racer
- TrickStyle
- TNN Motorsports HardCore Heat



NFL Blitz 2000

más vale tarde que nunca

conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo

el precio de los ejemplares es de $4,90

Número 1 (Noviembre 1998)

First Approach: Silent Hill, Wild 9, Tomb Raider 3, Crash3: Warped, Alien Resurrection, Thrill Kill, Fighting Force 64, Turok 2, Messiah, Ridge Racer 4 y otros.
Final Test: Guilty Gear, C-The Contra Adventure, Moto Racer 2, The Fifth Element, Captain Commando, Mega Man Legends, Cardinal Syn, Ninja, Tenchu, Dracula X.
Cheater´s Paradise: Guía del Pocket Fighter y trucos para Mortal Kombat 4, Tomba, WWF Warzone, etc.



Número 2 (Enero 1999)

First Approach: LOK: Soul Reaver, Jackie Chan S. Master, Xena W. Princess, Army men 3D, Shadow Man, Power Stone, Godzilla Generations, Virtua Fighter 3TB.
Final Test: Assault Retribution, Runing Wild, Crime killer, R-Type Delta, King of Krusher, Unholy War, Crash Bandicoot, Turok 2, Deadly Arts, Glover, etc.
Cheater´s Paradise: Guía del Metal Gear Solid y trucos para Darkstalkers3, Tenchu, Tomb Raider III y otros.

Número 3 (Marzo 1999)

First Approach: Syphon Filter, Rollcage, Shogun Assasin, Saboteur, Warzone 2100, Smash Brothers, Rat Attack, Shenmue, Sega Rally 2 y más.
Final Test: Asteroids, A Bug´s Life, Colony Wars Vengeance, Formula 1 ´98, Bust a Groove, Roll Away, Abe´s Exoddus, O.D.T., South Park, Castlevania.
Cheater´s Paradise: Guías del Street Fighter Alpha 3, Zelda 64 (primera parte) y trucos varios.



Número 4 (Abril 1999)

First Approach: Croc 2, Ace Combat 3, Vermin!, RC Stunt Copters, Legend of Legaia, Dragon Valor, Rainbow Six, Loderunner 3D, Winback.
Final Test: Bloody Roar 2, Tái Fu, Psybadeck, Tiny Tank, Irritating Stick, Kensei, Akuji the Heartless, Contender, Syphon Filter, Mario Party y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guías del Silent Hill, Zelda 64 (segunda parte), trucos para Syphon Filter y más.



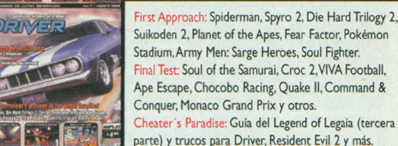
Número 5 (Junio 1999)

First Approach: Omikron, Fighter Maker, Demolition Racer, Armorines, Command & Conquer 64, Soul Calibur.
Final Test: C3 Racing, Sports Car GT, Blast Radius, The Last Blade, Monkey Hero, Rampage 2 U.T., Eliminator, Army Men 3D, Marvel vs Capcom y otros.
Cheater´s Paradise: Guías del NFS High Stakes, Zelda 64 (tercera parte), Legend of Legaia (primera parte).

Número 6 (Julio 1999)

First Approach: Informe especial de la exposición E3 de Los Angeles.
Final Test: 3Xtreme, Warzone 2100, Centipede, Dead in the Water, The Next Tetris, Bust-a-Move ´99, Castrol Honda Superbike, Kick Off World, Actua Soccer 3, SW Episode 1: Racer, Superman.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia y trucos para Asteroids, Bust a Move 4, Chocobo Racing, etc.





Número 7 (Agosto 1999)

First Approach: Spiderman, Spyro 2, Die Hard Trilogy 2, Suikoden 2, Planet of the Apes, Fear Factor, Pokémon Stadium, Army Men: Sarge Heroes, Soul Fighter.
Final Test: Soul of the Samurai, Croc 2, VIVA Football, Ape Escape, Chocobo Racing, Quake II, Command & Conquer, Monaco Grand Prix y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia (tercera parte) y trucos para Driver, Resident Evil 2 y más.



Número 8 (Septiembre 1999)

First Approach: Destruction Derby 3, South Park Rally, WWF Attitude, Monster Rancher II, Legend of Mana, Q*Bert, CyberTiger, Ecco the Dolphin y muchos más.
Final Test: Mario Golf 64, Asterix, Jade Cocoon, Tarzan, Rival Schools 2, Gungauge, Pokémon Snap, Tondemo Crisis, Duke Nukem: Zero Hour y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (primera parte) y ocho páginas con los mejores trucos!!.

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4°B - Capital Federal, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
Si tenés fiaca de venirte a la Editorial o vivís en el Interior, enviá un Giro Postal por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21.495.971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Bs. As.
El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro qué ejemplares querés y que son de NEXT LEVEL.

TEKKEN SERA UNO DE LOS PRIMEROS TITULOS PARA PLAYSTATION 2

Este es uno de los primeros proyectos (y por ahora el más importante) que han sido anunciados para la futura máquina de Sony, y en esta nota les contamos un poco cómo será.

En el momento que ustedes estén leyendo esta nota, Sony estará en una importante conferencia que se llevará a cabo a fines de mes en Japón, anunciando en forma oficial algunos de sus planes con respecto a su nueva consola de última generación y al mismo tiempo se darán a conocer los títulos más importantes que acompañarán a la Play 2 en el momento en que salga a la venta.

Uno de los proyectos en los que más árduamente se está trabajando, es precisamente en la versión del archiconocidísimo Tekken, porque al parecer este es el tipo de juego ideal para demostrar la capacidad de la nueva consola de Sony.





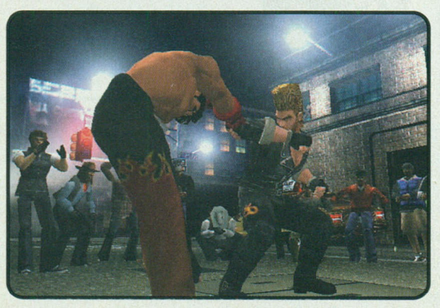


Este nuevo Tekken tendrá el mismo estilo que las demás versiones, pero usará modelos muy complejos y con una gran cantidad de polígonos, para los modelos de los personajes y los escenarios, que entre otras cosas tendrán texturas en alta resolución.

Por ahora, lo único que se pudo ver de este juego fue un video (bastante largo por cierto), que Sony presentó en la exposición E3 de este año, en el que se podían ver algunos segmentos de la secuencia de introducción, junto con lo que sería el juego funcionando como supuestamente será una vez que haya sido terminado.



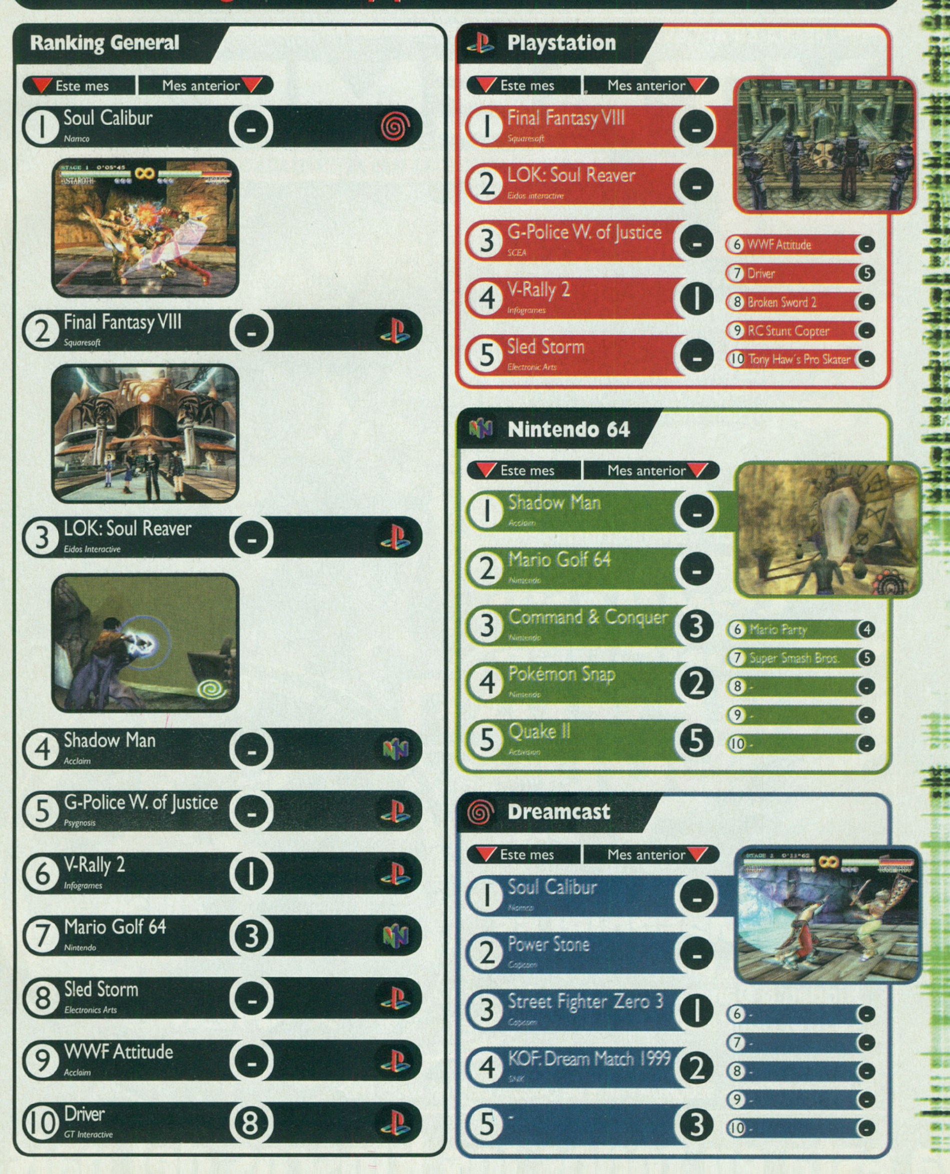
El Tekken es el tipo de juego ideal para demostrar la capacidad de la nueva consola de Sony.



En ese video, se podían ver a dos conocidos personajes de esta serie (Paul Phoenix y Jin Kazama) peleando en plena calle, rodeados de gente y con una ambientación que francamente le ponía los pelos de punta a cualquiera.

De momento, ni Sony ni Namco han querido dar muchos datos sobre este nuevo Tekken, pero por ahí andan dando vuelta un par de rumores que sugieren que si la aparición de la Play 2 en Japón efectivamente ocurre en Diciembre, este juego será uno de los títulos disponibles.

Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior	Consola
1	Soul Calibur	Namco	-	Dreamcast
2	Final Fantasy VIII	Squaresoft	-	Playstation
3	LOK: Soul Reaver	Eidos Interactive	-	Playstation
4	Shadow Man	Acclaim	-	Nintendo 64
5	G-Police W. of Justice	Psygnosis	-	Playstation
6	V-Rally 2	Infogrames	1	Playstation
7	Mario Golf 64	Nintendo	3	Nintendo 64
8	Sled Storm	Electronics Arts	-	Playstation
9	WWF Attitude	Acclaim	-	Playstation
10	Driver	GT Interactive	8	Playstation

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Final Fantasy VIII	Squaresoft	-
2	LOK: Soul Reaver	Eidos interactive	-
3	G-Police W. of Justice	SCEA	-
4	V-Rally 2	Infogrames	1
5	Sled Storm	Electronic Arts	-
6	WWF Attitude		-
7	Driver		5
8	Broken Sword 2		-
9	RC Stunt Copter		-
10	Tony Haw's Pro Skater		-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Shadow Man	Acclaim	-
2	Mario Golf 64	Nintendo	-
3	Command & Conquer	Nintendo	3
4	Pokémon Snap	Nintendo	2
5	Quake II	Activision	5
6	Mario Party		4
7	Super Smash Bros.		5
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Soul Calibur	Namco	-
2	Power Stone	Capcom	-
3	Street Fighter Zero 3	Capcom	1
4	KOF: Dream Match 1999	SNK	2
5	-		3
6	-		-
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

ahora, la mejor revista de juegos para pc viene acompañada



ya está en todos los kioscos del país

First Approach

previews de los juegos que se vienen



Playstation

X-Files 14

Dukes of Hazzard 14

Test Drive Cycles 15

Test Drive Rally 15

Dune 2000 16

Danger Girl 17

SW: Ep 1:TPM 22

X-Files



14

SW Ep1:TPM



22

Fanáticos de Obi Wan, los sables láser y las aventuras épicas, ¡el momento de vivirlas en nuestra Playstation se acerca! En Image Gallery de este número te mostramos cómo será el nuevo título de George Lucas para la Play.

Dune 2000



16

Actualmente, Westwood está trabajando en la versión de Dune 2000 para Playstation, pero para hacerlo todavía más interesante, sus creadores han decidido hacer que esta versión tenga unas cuantas diferencias con respecto a su par en PC. ¿Quieren saber cuáles?

Nintendo 64

Starcraft 17

Zelda Gaiden 18

Zelda Gaiden



18

Starcraft



17

Dreamcast

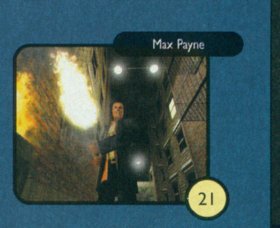
Toy Commander 19

Crazy Taxi 20

Floigan Brothers 20

Max Payne 21

Max Payne



21

Aprenda nuestros jeroglíficos

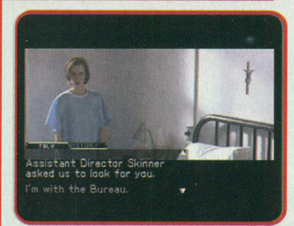
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

X-Files

Desarrollado por: Hyperbole Studios
Distribuido por: Fox Interactive



Fans de las aventuras de Mulder y Scully, regocíjense, ya que nos hemos enterado del desarrollo de una nueva y atrapante aventura salida de la mente de Chris Carter (creador de la exitosísima serie, que además escribió la historia del juego, algo que los fanáticos consideraban primordial) estará disponible muy pronto para todos los usuarios de Playstation (aunque ya existe para PC).

Según los programadores, el juego va a ser una aventura con una trama similar a la serie, en la cual no seremos ninguno de los dos protagonistas principales, sino un agente llamado Craig Willmore, y deberemos buscar evidencias, entrevistar a los testigos, todo a favor de la tarea (nunca bien ponderada) de encontrar a Mulder y Scully, que han desaparecido misteriosamente. Obviamente los personajes más famosos de la serie estarán presentes para que interactuemos con ellos, así que no será extraño encontrarse con el capoeira de Skinner, el "hombre cáncer", Mr. X, Ringo Langly y el Agente Especial Daniel Pendrell, por nombrar algunos. Tal vez uno de los aspectos más sorprendentes del X-Files es que va a ocupar la friolera de 4 CDs, y gracias a un nuevo sistema de transferencia de video llamado "VirtualCinema", las secuencias fílmicas tendrán una calidad insuperable.

¿Recuerdan los libros en los cuales uno podía elegir un camino, y hasta diferentes finales alternativos? Bueno, hagan de cuenta que en el juego vamos a tener que tomar ciertas decisiones, y éstas irán determinando el curso de la acción en el X-Files. Y lo mejor de todo es que aparentemente, el juego va a ir modificando nuestros objetivos según nuestra conducta. La idea parece prometedora, esperemos que se pueda implementar en esta aventura que estará disponible en los Estados Unidos para Octubre de este año.

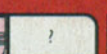
Lamentablemente no podremos ser, como comentamos anteriormente, ni Mulder ni Scully, pero con un poco de suerte le podremos robar un beso a la pelirroja de pocas pulgas.



El juego utilizará un nuevo sistema de transferencia de video, que promete secuencias de una calidad insuperable.



Fecha de salida: Octubre 1999
Información en Internet: www.foxinteractive.com



Dukes of Hazzard

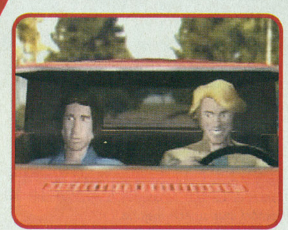


Desarrollado por: Sinister Games
Distribuido por: Southpeak Interactive

Hace una buena cantidad de años, dos muchachitos carilindos recorrían el condado de Hazzard realizando todo tipo de buenas acciones, a bordo del "General Lee", un bólido anaranjado con una bandera confederada en el techo y un "01" en las puertas. No bien una damisela estaba en problemas, los modelitos saltaban al General Lee (tenía las puertas soldadas o algo por el estilo, o simplemente los niños querían demostrar su estado físico) y solucionaban la vida de todo el mundo en menos de una hora (que era lo que duraba la serie).

La buena noticia para todos los seguidores de los Dukes de Hazzard es que Sinister Games lanzará en pocos meses más un juego de igual nombre para la Playstation, en donde por supuesto podremos conducir al General Lee a través de ciertas misiones, para como siempre ser los héroes del día, dejando chocha de la alegría a nuestra primita Daisy (que estaba para comérsela).



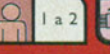
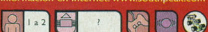




Obviamente, el General no será el único vehículo del juego: También participarán las patrullas de Rosco, la pickup del Tío Jesse, y el auto que venció al General, el doble cero. Por el momento South Peak no ha anunciado la cantidad exacta de misiones, pero lo importante es saber que habrá que mantener a nuestro auto en buenas condiciones, por lo que conviene ir juntando los power-ups que van a ir apareciendo en el camino (para reparar el coche, eludir a la policía, o un nuevo par de llantas), y por supuesto echándole un ojo a los federales que siempre querrán meternos tras los barrotes.

Los programadores están terminando de aceitar (¡buena metáfora!) un sistema para dos jugadores en la Playstation, así que será lógico imaginarse las carreritas que vamos a hacer contra la policía (o el doble cero), recorriendo a toda velocidad las campiñas del condado de Hazzard, con la esperanza de que Daisy nos espere en casa con un pastel de manzana.. ¡ijah!

Fecha de salida: Noviembre de 1999
Información en Internet: www.southpeak.com



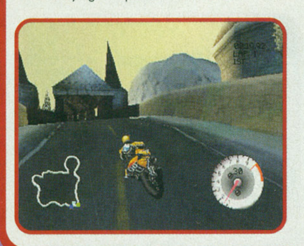
Test Drive Cycles

Desarrollado por: Infogrames North America
Distribuido por: Infogrames

A pesar de que los últimos títulos de la línea Test Drive pasaron sin pena ni gloria, la gente de Infogrames ha decidido seguir adelante con la conocida saga que anteriormente era producida por Accolade, sólo que esta vez los autos han sido reemplazados por motos, para variar un poco.

Afortunadamente para muchos de los fanáticos de juegos de motos, parece ser que Test Drive Cycles no será uno más del montón, porque en este caso Infogrames se está tomando las cosas un poco más en serio.

Uno de los detalles más interesantes que tendrá este juego es que usará las licencias de una serie de motos bastante conocidas entre las cuales vamos a encontrar varios de los más conocidos modelos de las legendarias Harley-Davidson y todas ellas van a tener las mismas características y particularidades que las originales (velocidad, aceleración y maniobrabilidad).

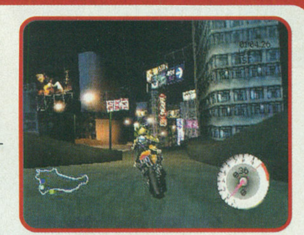


Además vamos a tener una amplia gama de accesorios originales para que podamos ir mejorando nuestras motos, una opción ideal para todos aquellos fanáticos motoqueros a los que les guste armarse la moto a medida.

Test Drive Cycles tendrá un total de 12 pistas, que van a tener obstáculos como: nieve, lluvia, tráfico, etc. y también exitirá la posibilidad de correr en cada circuito tanto de día como de noche.

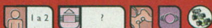
Según algunos comentarios hechos por Infogrames, este juego usará una nueva tecnología, que permitirá que el nivel de detalle de los gráficos sea más elevado y que además usará una física bastante realista para hacer que el comportamiento de las distintas motos sea lo más parecido posible al de los modelos reales.

Aparentemente, Test Drive Cycles es el candidato ideal para romper la mala racha de los Test Drive, pero para ver si esto realmente es lo que promete habrá que esperar a los primeros meses del año que viene.





Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: www.infogrames.com








Test Drive Rally



Desarrollado por: Digital Illusions
Distribuido por: Infogrames

Tal parece que Infogrames está intentando hacer que la saga de los Test Drive vuelva a recobrar el prestigio que alguna vez supo tener, ya que además de Test Drive Cycles, están a punto de sacar al mercado un nuevo título que en esta ocasión estará destinado a los fanáticos del rally.

A diferencia de Test Drive Cycles, este juego no fue desarrollado por Infogrames y lo que es más, ni siquiera estaba destinado a formar parte de la serie Test Drive (su nombre original era Rally Masters).

El asunto es que como parece que la gente de Infogrames tenía algunos morlacos de más, no se les ocurrió mejor idea que empezar a comprar compañías americanas de aquí para allá y cuando Digital Illusions pasó a formar parte de ellos, rápidamente decidieron cambiarle el nombre a Rally Masters por uno más conocido. Por lo que se puede ver del juego hasta ahora y según la información que dió a conocer Infogrames, parece que Test Drive Rally tiene todas las cartas para convertirse en un clásico de aquellos y a pesar de que en su mayor parte mantendrá la estructura que tenía antes de cambiar de nombre, la versión final tendrá unas cuantas mejoras.



Según se dice, este juego va a tener una onda muy parecida a la de Gran Turismo, pero con la diferencia de que aquí, además de los diferentes modelos de autos que estarán disponibles, vamos a poder seleccionar un piloto, que será nuestro protagonista durante el transcurso del juego.

Otro detalle interesante es que parece que Test Drive Rally contará una gran cantidad de licencias para que el juego use réplicas de autos y pilotos que actualmente compiten en esa categoría, todo esto con sus nombres, modelos y marcas originales.

Al igual que en otros juegos de este estilo, Test Drive Rally nos permitirá modificar los autos a medida que vayamos ganando dinero y hasta es posible que también tenga alguna que otra sorpresa, pero por ahora habrá que aguantar hasta los primeros meses del 2000 para ver si realmente es tan prometedor como se ve.





Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: www.infogrames.com





Dune 2000

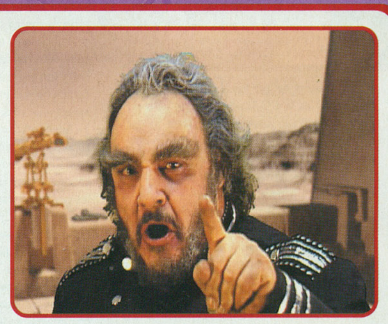
Desarrollado por: Westwood Studios
Distribuido por: Westwood Studios

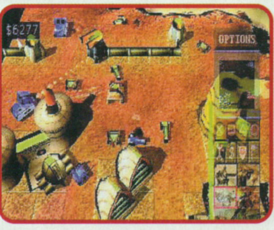
Allá por 1993, la gente de Westwood sacó a la venta un título que revolucionó completamente la forma de hacer juegos de estrategia, porque por primera vez en un juego de este tipo, la acción se desarrollaba en tiempo real.

El título al que me estoy refiriendo es nada menos que Dune II y gracias a este juego, el género de la estrategia en tiempo real es hoy en día uno de los más buscados por todos los fanáticos y no por casualidad es uno de los más competitivos.

Hace algunos meses atrás, la compañía Westwood lanzó una especie de reedición para PC del Dune II original, pero con sus gráficos totalmente hechos a nuevo, que se llamó Dune 2000 y a pesar de que no introducía muchas novedades con respecto al original, su nueva apariencia hizo que tanto los fanáticos de la primera versión, como los que no tuvieron la oportunidad de jugarlo se engancharan nuevamente.









Actualmente, Westwood está trabajando en la versión de Dune 2000 para Playstation, pero para hacerlo todavía más interesante, sus creadores han decidido hacer que esta versión tenga unas cuantas diferencias con respecto a su par en PC.

Para empezar, los tradicionales gráficos en 2D con los que estaba hecha la versión de PC están siendo reemplazados por unidades y escenarios completamente modelados en 3D, cosa que nos permitirá encarar el juego de una forma muy diferente, porque ahora podremos usar el relieve del terreno a nuestro favor.

Otra de las novedades más importantes que tendrá este nuevo Dune 2000 es que aquí podremos utilizar algunas nuevas unidades que han sido especialmente diseñadas para la versión de Playstation y que no aparecen en ninguna otra versión de este juego.

Al igual que en Dune II, los protagonistas de este juego serán nuevamente los clanes de los Atreides, los Harkonnen y los Ordos y además de las unidades que todos ellos tendrán en común, cada familia tendrá la posibilidad de desarrollar una serie de tecnologías, armas y vehículos que los demás no podrán usar y gracias a eso nos obligarán a usar tácticas diferentes con cada una de ellas.

Tal y como era de esperarse, el nuevo Dune 2000 para Playstation aprovechará a fondo las posibilidades de esta consola haciendo que cada escenario esté acompañado por una espectacular gama de efectos especiales de muy buena calidad, como por ejemplo: Humo, iluminación dinámica, transparencias, etc.



Es bien sabido que el género de la estrategia en tiempo real nunca ha tenido mucho éxito en Playstation, principalmente porque hay muy pocos títulos disponibles y lo peor de todo es que los comandos de la mayoría de estos juegos, por lo general no son muy cómodos que digamos.

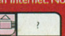
A pesar de eso, si tenemos en cuenta que este juego está siendo desarrollado por una compañía que sabe lo que hace, es muy probable que Dune 2000 incluya soporte para el mouse de Playstation, cosa que sin duda ayudará enormemente a que todo aquel que tenga este accesorio pueda disfrutar del juego como se debe.

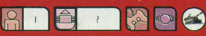
Salvo algunos pequeños detalles que están siendo puestos a punto, la versión de Dune 2000 para Play ya está casi terminada y aparentemente estará entre nosotros alrededor de los últimos días del mes de Octubre o los primeros días de Noviembre, así que si ustedes son de esos fanáticos de juegos al estilo de los Command & Conquer, entonces es muy posible que ésta vaya a ser la mejor alternativa que puedan encontrar por el momento.



Fecha de salida: Fines de Octubre de 1999
Información en Internet: No hay información disponible









Danger Girl

Desarrollado por: n-Space
Distribuido por: THQ

Los que suelen deambular por las comiquerías porteñas, seguramente conocerán el título de este nuevo juego de la gente de n-Space (responsables del Duke Nukem: Time to Kill y Rugrats), ya que el mismo está basado en un cómic creado por J. Scott Campbell y Andy Hartnell, publicado por la gente de Wildstorm / Cliffhanger Comics. Si no conocen el cómic, lo más probable es que hayan visto los muñecos de Todd McFarlane, que para variar son impresionantes.

Bueno, la historia de "Danger Girl" es la siguiente: Una agencia de espionaje en la cual sus agentes son unas súper-hembras con trajes híper ajustados (de esos que no las dejan respirar, pobrecitas), conocidas como Natalia Kassle, Sydney Savage y Abbey Chase, las cuales deberán combatir a los terroristas y otras escorias que aterrorizan al mundo. Obviamente, por lo que se puede ver en las fotos (THQ mantuvo el título en secreto desde hace bastante tiempo), el juego será en tercera persona, en el cual la acción será un elemento primordial, y es de esperarse que el título tenga similaridades con el DN:TTK.



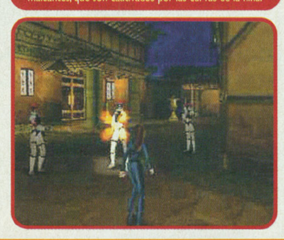
Por el momento se sabe que podremos elegir a una de las tres protagonistas: Natalia, Sydney o Abbey (aunque todavía no sabemos si nuestra elección será para todo el juego, o se podrá elegir a la niña adecuada para cada misión), que deberá recorrer 14 niveles en 6 entornos diferentes (muchos dentro de bases e instalaciones, pero otros en lugares abiertos), armada hasta los dientes con todo el arsenal que se vé en el cómic (obviamente cada una con su armamento característico).

Por el momento esto es todo lo que se sabe del Danger Girl, pero no bien tengamos novedades acerca de las aventuras de estas bellezas, ustedes, queridos lectores, lo van a saber antes que nadie.

Lo único que podemos decir es que no vemos la hora de ponerle la mano encima a las "chicas peligrosas"...



Acá Abbey les está haciendo comer plomo a los maleantes, que son cautivados por las curvas de la niña.



Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: www.thq.com










Starcraft

Desarrollado por: Mass Media
Distribuido por: Nintendo



Una de las materias que Nintendo sin duda nos debe es la estrategia en tiempo real. Sí, ya se han hecho intentos varios por darle vida al género en la consola, pero por el momento la cosa no puede hacerle frente a los impresionantes juegos estratégicos de la PC. Tal vez el género no sea bien recibido en las viejas consolas, y veremos en la próxima Dolphin todos nuestros sueños hechos realidad.

Pero la gente de Nintendo no se rinde fácilmente, y está preparando uno de los más grandes éxitos de la PC para fines de Octubre: Starcraft. En el juego, al igual que su par de las personal computers, vamos a poder elegir una de las tres razas (que por supuesto odian a las dos restantes): Los Terrans, humanos que han colonizado el espacio buscando los recursos que la Tierra ya no brinda; los Protoss, aliens con un desarrollo tecnológico sorprendente, que poseen poderes psiónicos; y los Zerg, algo así como una raza parecida a los aliens de la comandante Ripley, pero mucho más feos.

Lamentablemente por lo que se pudo ver en la última exposición E3, los gráficos del juego dejaban bastante que desear (eran algo borrosos y faltos de detalle, en comparación con los de PC), y la capacidad de la Nintendo para partidos Multiplayer se limita a una pantalla dividida (adiós factor sorpresa), pero los que estén buscando agilizar un rato las neuronas encontrarán en el Starcraft un aliado.

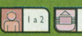




Al igual que su versión de PC, podremos elegir una de las tres razas: Terrans, Protoss y Zerg.



Fecha de salida: Noviembre 1999
Información en Internet: No hay información disponible



Zelda Gaiden

Desarrollado por: Nintendo
Distribuido por: Nintendo



Esta nueva aventura de Link está ubicada un tiempo después que Ocarina of Time, cuando la paz y la tranquilidad reinaban en Hyrule. Un día, mientras caminaba por el bosque, Link se encuentra con un extraño ser enmascarado llamado Stalkid, y que se ha llevado a Epona, mientras desaparece por una puerta hacia un mundo desconocido. Obviamente Link lo sigue, y vé el nuevo mundo a través de la puerta. Parece un lugar conocido, pero a la vez diferente. Link atraviesa la puerta (como era de suponer), y lo primero que nota es una inmensa luna en el cielo. Según los habitantes del mundo, la Luna caerá a la Tierra en pocos días. Por supuesto, Link se propone desde ese mismo instante detener la catástrofe, como buen héroe que es.



La mecánica del juego es exactamente igual que la de Ocarina of Time, con la principal diferencia de que ahora existe un raro medidor en la parte de abajo de la pantalla (más precisamente en el centro). Por el momento se desconoce el uso de este medidor, pero por lo que se ha oído decir a Miyamoto, el tiempo dentro del juego pasará de una manera real. O sea, el mundo será destruido si somos medio lentejas para jugar al Zelda Gaiden.

Las máscaras van a ser muy importantes en el juego, principalmente porque en esta oportunidad Link puede utilizar varias al mismo tiempo, y al ponérselas vamos a poder controlar a otros personajes, con nuevas habilidades. Por ejemplo, si nos ponemos una máscara Goron nos transformaremos en una bola y si usamos una máscara Zola, nuestras habilidades en el agua aumentarán. Esto nos servirá para solucionar ciertos puzzles en el juego.

La mala noticia es que el Zelda Gaiden necesitará obligatoriamente el Pak de Expansión. Miyamoto aclaró que era la única forma de poder introducir al juego mejoras en la inteligencia artificial, más cantidad de enemigos y mejores efectos especiales.

En la última exposición de Nintendo (conocida como Space World '99) se pudo ver un demo del juego en acción, y los presentes pudieron apreciar tres demos, conocidos como Speed Tour, Dungeon Tour y Battle Tour. El primero incluía cuatro secciones: Tres carreras (Zora, Goron y Epona) y un área de caza con Epona. El segundo mostraba tres áreas (una jungla, una tierra nevada y una ciudad), y por último el Battle Tour ofrecía una pelea con una gorda final y un escenario de pelea.

Según el comentario de los que pudieron meterle mano al Zelda Gaiden, la opinión es que los efectos han mejorado considerablemente, y que el juego en general tiene muchos rasgos que lo asemejan a Ocarina of Time, pero que las nuevas características (la utilización de las máscaras, por ejemplo) hacen del juego una experiencia totalmente innovadora.

Por todo lo comentado anteriormente, los fans de este juego de rol (que son muchos en todo el mundo) están de parabienes, ya que pronto podrán disfrutar de otra maravilla de ese genio llamado Miyamoto.



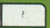


Una de las novedades es un extraño medidor que se encuentra en el centro de la pantalla.¿Para qué servirá?





Fecha de salida: Marzo del 2000 (Japón)
Información en Internet: www.nintendo.com





Toy Commander

Desarrollado por: No Cliche's
Distribuido por: Sega

Al parecer, las compañías que van desarrollando juegos para la Dreamcast se van sumando mes a mes. Sega de Europa ha reclutado a empresas como Bizarre Creations (Furballs), Argonaut (Red Dog) y Appaloosa (Ecco the Dolphin), y obviamente No Cliche's, que nos presenta este sensacional Toy Commander.





Este juego, que originalmente se conocía como "Gutherman", y por el que nadie daba dos pesos con cincuenta, resultó ser una sorpresa cuando recibimos información de su desarrollo, ya que la mejoría de su estado de salud era evidente. Para empezar los gráficos del Guntherman eran algo pixelados (algo imperdonable en una máquina como la Dreamcast), pero las cosas han cambiado y para bien, como pueden apreciar en las fotos.

La mecánica del Toy Commander es bien sencilla: Se puede tomar control de todos los juguetes de la casa de un niñaco. Gracias a esta habilidad, podremos conducir los cochecitos, aviones, barcos, por supuesto los soldaditos de plástico (¿alguien dijo Toy Story?), y cualquier cosa que se nos pase por la cabeza o se pueda encontrar en una juguetería. Nuestro objetivo: Pelear contra otros juguetes, eludir las mascotas de la casa (un gato con cara de pocos amigos), problemas en el baño, y tal vez un encuentro cercano con esos gigantescos y molestos humanos. Lo que se dice todo un desafío, con posibilidades ilimitadas.

Cada nivel es una misión, y será nuestra responsabilidad elegir el juguete que mejor se ajuste a las necesidades del momento. Esto permite ir probando diferentes juguetillos, lo que hace que el juego se vuelva a jugar una y otra vez. Esto sin olvidar el modo Multiplayer, otra maravilla que nos permitirá jugar con tres amigos más en la misma Dreamcast con la pantalla dividida. Obviamente el campo de visión se reduce considerablemente, pero si tienen un televisor más o menos grande, la diversión está asegurada.

En la versión preliminar que se pudo ver en la exposición E3 el juego sufría un problema con el tema de los controles, ya que hay que manejar cosas bien distintas (un tanque o un soldadito, por ejemplo) y los movimientos no tienen que ser demasiado confusos. Esto, de todas maneras, la gente de No Cliche's seguramente lo va a solucionar para la versión final, ya que lo visto en la expo era el 40% del producto finiquitado.

El único punto que tal vez tenga en contra el Toy Commander es que la gente piense que esté orientado a un público infantil. Es obvio que los chicos pueden disfrutar a lo loco con el juego, pero no tenemos que olvidarnos que Nintendo vive sacando juegos que parecen una pavada, pero resultan siendo atrapantes como el mejor de los arcades 3D, sin tener una pizca de violencia en la trama. Si no me creen, échenle un vistazo al "Mario Party" y se van a dar cuenta de qué estoy hablando.

Obviamente el Toy Commander ya está en la lista de espera en la Editorial, y no vemos la hora de enfrentarnos de a cuatro entre las hornallas de la cocina, o tal vez hacer un vuelo rasante en el living comedor...



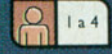
Uno de los aspectos más interesantes del Toy Commander es la posibilidad de jugar con tres amigos más en la misma máquina.





Este gato nos mira con cara de muy pocos amigos, tal vez pensando en nosotros como su próxima "cena".

Fecha de salida: Fines de 1999
Información en Internet: No hay información disponible











Crazy Taxi

Desarrollado por: Sega
Distribuido por: Sega

A poco tiempo de haber salido en los Estados Unidos, la Dreamcast ya es un verdadero furor y cada vez son más los títulos que aparecen para esta consola.

Crazy Taxi es una conversión de un arcade de salón bastante reciente, en el que todo lo que tendremos que hacer es levantar pasajeros con nuestro taxi descapotado y hacer que lleguen a su destino, incluso si para lograrlo es necesario saltar por encima de colectivos, atravesar barreras, o pasar a mil por hora por el medio de un parque repleto de gente.

A pesar de que el objetivo de este juego pueda parecer sencillo, les aseguro que la gigantesca ciudad en la que se desarrolla el juego hace que la cosa se complique bastante, especialmente porque tendremos una libertad absoluta para elegir el camino que se nos antoje.





Aparentemente, Crazy Taxi nos dará la posibilidad de seleccionar cuatro conductores diferentes con sus respectivos autos y como era de esperarse, cada uno de ellos tendrá una serie de características particulares, como por ejemplo: Mayor aceleración, más maniobrabilidad, mejor agarre en las curvas, etc.

Como pueden ver en las imágenes, lo que más se destaca de Crazy Taxi son sus gráficos, sobre todo el impresionante nivel de detalle de los distintos modelos y la gran calidad con la que están hechos los escenarios, aunque esto ya es prácticamente moneda común en la Dreamcast.

Otra de las cosas que llamarán la atención en este juego, será la banda de sonido, ya que a sus creadores tuvieron el antojo de usar temas hechos por dos conocidos grupos como Bad Religion y The Offspring.

El único punto en contra de este juego es que parece que no tendrá demasiadas novedades con respecto al original, y de esa forma es muy posible que terminemos agotando todas sus opciones en muy poco tiempo.

Igualmente, en caso de que les interese, recién estará listo para principios del 2000.



Fecha de salida: No hay información disponible
Información en Internet: www.sega.com








Floigan Brothers

Desarrollado por: Visual Concepts
Distribuido por: Sega

Pese a ser un título del que hasta hace muy poco tiempo se sabía poco y nada, es muy posible de que este juego llegue a ser una de las grandes revelaciones para Dreamcast en lo que queda del año.

Floigan Brothers será una especie de combinación entre una aventura gráfica y un arcade del estilo de Abe´s Odissey en la que sus dos protagonistas (Hoigal y Moigal) son dueños de un basurero que casualmente está ubicado en un terreno en el que una compañía ha descubierto grandes reservas de petróleo y obviamente pretende rajar a los hermanos Floigan para quedarse con todo.

Durante el desarrollo del juego, el personaje que nosotros vamos a usar, será Hoigal (el más pequeño, pero el más inteligente de los dos) y con él tendremos que ir haciendo que Moigal (el más grande y torpe) nos ayude a resolver las distintas situaciones que se irán presentando.



Lo más impresionante de todo esto es que Moigal no será un simple robot que obedecerá todas nuestras órdenes ciegamente, sino que tendrá emociones y reaccionará de acuerdo a la forma en la que lo tratemos.

Tal es así que si lo tratamos amablemente, Moigal será gentil con nosotros y hará caso a todo lo que le pidamos, pero en cuanto empecemos a ponernos demasiado exigentes o si decidimos empezar a tratarlo mal, entonces él actuará en forma rebelde y hará las cosas a su manera.

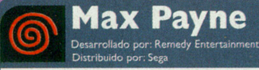
Otro detalle que suena muy prometedor, es que nosotros mismos podremos enseñarle a Moigal a hacer distintas cosas, que luego le servirán para ayudarnos.

Gráficamente, este juego tendrá un estilo caricaturesco muy parecido al de Toy Sory, que según se vé, va a estar de primera y según se dice, el punto más fuerte será la animación de sus protagonistas.

Por ahora, Floigan Brothers todavía se encuentra en etapas de desarrollo y parece ser que le queda un buen tiempo antes de hacer su debut en las pantallas hogareñas, que será más o menos para mediados del año que viene.

Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: No hay información disponible



Max Payne

Desarrollado por: Remedy Entertainment
Distribuido por: Sega

Si leyeron el Mega Approach del mes pasado sobre el "Crusaders of Might & Magic", seguramente recordarán lo que dije acerca de los tipos que deambulan por la vida buscando vengar injusticias. Bueno, ese es el caso de Max Payne, un policía de la ciudad de Nueva York, que luego de combatir al crimen durante tres años en la fuerza, llega un día a su casa para encontrar a toda su familia brutalmente mutilada a manos de una pandilla de gángsters muy drogados con un producto conocido como "Valkyr". Esta misma droga está diseminada por toda la gran manzana pudriendo a la sociedad, y Max decide cortar con este mal de raíz. Para poder llevar su venganza a cabo (ahí viene la parte de la que hablaba al principio), Max se une a la DEA, una organización dedicada a combatir a los narcotraficantes, convirtiéndose en un agente encubierto (de esos que parecen más malos que los malos). Adentrándose en el mundo que rodea al Valkyr, se codea con los peores criminales, narcos, asesinos, y otras basuras. Pero la cosa no termina ahí... El jefe de Max, Alex Bolter - el único hombre que conoce su verdadera identidad en la DEA y la policía en general - es asesinado, y como no podía ser de otra manera, Max es inculpado por el crimen. Entonces ahora el Sr. Payne (o sea nosotros) no deberá luchar solamente contra el crimen, sino que deberá probar su inocencia cueste lo que cueste, para de esta forma limpiar el buen nombre de su familia. Qué quieren que les diga, ¡a mí me suena como una película de Steven Segal!



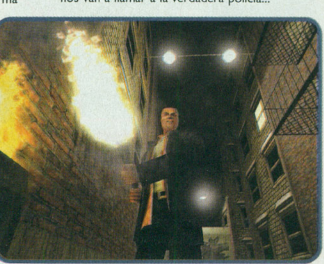
Y al parecer, esto no sería tan incorrecto, ya que los programadores han visto y leído innumerables historias sobre el hampa y el mundo de las drogas para crear a Max Payne, tomando detalle de la ambientación, lugares, etc. para que el juego sea lo más realista posible.

Obviamente, nuestro muchacho va a tener que andar a los saltos para esquivar todo el plomo que se le viene encima, y es por esa razón que los cerebros de Remedy Entertainment (los capos detrás de Max) crearon una tecnología llamada MAX-FX, que permitirá que nuestro agente realice las más variadas piruetas sin despeinarse.

El juego, como se puede ver en las fotos, es un arcade en tercera persona, lo que posibilita mejores ángulos para ver toda la acción como en las películas. Esperemos que este tema no entorpezca la acción, aunque existe la posibilidad de que se incluya un modo en primera persona.

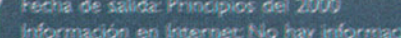
Ni hablar de las armas, réplicas exactas de las que existen en la actualidad, con la misma cadencia y poder de fuego, y por lo que se puede ver, los efectos van a ser igual de impresionantes.

Así que ya saben, vayan aceitando el gamepad de la Dreamcast, y prepárense para una balacera sin igual, y bajen el volúmen de la TV sino los vecinos van a llamar a la verdadera policía...





El muchacho está realmente nervioso por todas las cosas malas que le han sucedido últimamente. Sepan disculpar su mal carácter.



Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: No hay información disponible





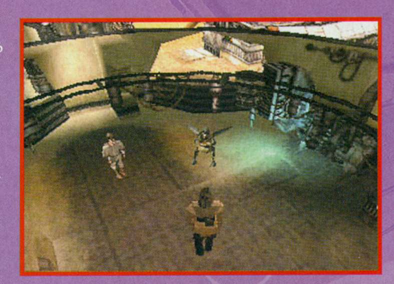




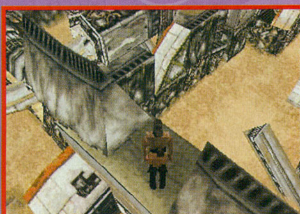
Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Uno de los momentos más importantes en nuestra visita a la última exposición E3, fue sin duda el evento que la gente de LucasArts organizó para la prensa en el teatro del centro de convenciones de Los Angeles, en donde el vicepresidente de la compañía, y el productor de la película (por supuesto la última) junto al inseparable R2-D2, mostraron los juegos que LucasArts iba a lanzar este año junto a "The Phantom Menace".

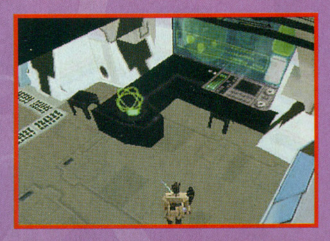
El número pasado nos enteramos, muy a pesar nuestro, que el compañero de este arcade, el "Episode 1: Racer" se había cancelado para la Playstation. Para que no pierdan las esperanzas, jóvenes padawans, les mostramos en esta galería de imágenes lo que pronto estará disponible para la Play, para que todos los usuarios de esta sensacional consola podamos revivir las aventuras de Obi Wan, la Reina Amidala y todos los personajes que ya se han convertido en clásicos de la ciencia ficción.







Los Battle Droids, que al principio resultaron tan insulsos (si se los comparaba con los imponentes, aunque algo tontos Storm Troopers), se ganaron el corazón de la Editorial con sus frases digitalizadas sin igual. ¡Roger - Roger!









¿Sabías que...?

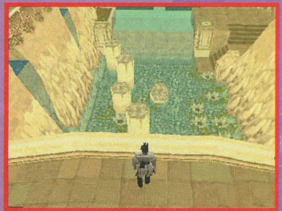
Por el momento "The Phantom Menace", la película en la cual está basado el juego de esta galería de imágenes, es el film que más dinero ha recaudado en el año en los cines de Estados Unidos (y probablemente en todo el mundo).

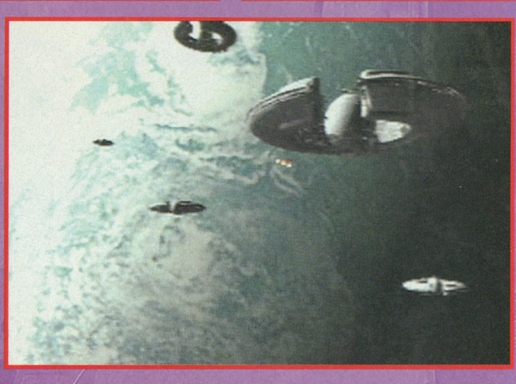
Sí, contrariamente a lo que muchos podían pensar, la primera parte de esta nueva trilogía ya lleva recaudados más de 450 millones de dólares, y eso sin contar las ganancias que producirán la salida de la película en video y DVD.

Lo que se dice una verdadera obra de arte del maestro de Lucas...









FINAL FANTASY VIII

Compañía / Distribución: SquareSoft / Electronic Arts
En Internet: www.ea.com

Para nosotros, que estamos jugando juegos constantemente (nos gusten o no) realmente es difícil que algún juego nos maraville. Obviamente, esto también les pasa a casi todos los jugadores empedernidos, esos que están todo el tiempo con un pad en la mano y como seguramente lo serán muchos de ustedes. Y es lógico, cuando uno jugó una cierta cantidad de juegos, cada vez le cuesta más ver algo original o revolucionario.

Final Fantasy VIII es eso y mucho más. SquareSoft no sólo nos demostró que ahora sí logró darle un buen uso al formato del CD-ROM, con animaciones que son para caerse de traste, sino que además, este capítulo de la saga posee unos de los argumentos más emocionantes jamás llevado a la pantalla por un juego. Esta vez la trama se concentra en ocho personajes principales, lo que permite que para el final conozcamos a la perfección los sentimientos y ambiciones de cada uno de ellos (aunque veremos cientos de diferentes caracteres durante esta titánica odisea). Nos encontraremos con personas honestas, ambiciosas, emotivas, sarcásticas, ingenuas, valientes y cobardes. Los personajes de FFVIII logran hacernos creer que se trata de auténticos seres humanos, y no héroes caricaturescos. ¿Cuántos juegos pueden decir lo mismo?

La historia

En el medio de una confusa batalla por el control de Galbadia, en la que varias facciones se entremezclan para formar un problema mucho mayor de lo que aparenta en un principio, Squall Leonhart (un cadete de una de las academias militares SeeD) se verá involucrado activamente en el conflicto y su relación con algunos de los personajes que lo acompañarán cambiarán su vida para siempre, especialmente una mujer: Rinoa Heartilly.

Pero ¿Quién es el misterioso Laguna Loire que aparece siempre que Squall sufre esos extraños ataques que le hacen perder la conciencia? ¿Cuál es el destino de estos dispares personajes? ¿Se juntarán sus caminos en algún lugar de la historia? ¿Y quién es exactamente Laguna?... Como verán los interrogantes son muchos y descubrir la respuesta a cada uno de ellos será un placer indescriptible. En parte todo esto se lo debemos a los personajes y su forma de relacionarse entre sí, muy creíble y compleja. Todo unido por un diálogo que se mantiene sólido durante toda la trama. Pero veamos un poco más en detalle a...



Los protagonistas



Squall Lionhearth Uno de los dos protagonistas absolutos del juego. Comenzamos a controlarlo mientras todavía es un estudiante de SeeD con ambiciones de convertirse en un miembro activo de una de las academias militares más grandiosas del planeta. Antisocial y muy reservado en cuanto a expresar sus sentimientos, lo hacen quedar como un verdadero engreído. Trabajará en equipo a regañadientes y únicamente cuando no le quede otra alternativa.



Seifer Almasy Otro cadete de SeeD, que posee una rivalidad natural con Squall. De poco temperamento y propenso a no seguir las órdenes al pie de la letra. Lo llevarán a ser considerado un "problemático" dentro de la academia. Aunque reconoce las habilidades de Squall, lo considera definitivamente como su rival.



Quistis Trepe Miembro de SeeD e instructora de la institución Balamb Garden, es la encargada del grupo al que pertenece Squall. Aunque parezca fuerte por fuera, se frustra rápidamente por temas triviales. Según parece no sólo le interesa que Squall se gradúe, sino que su corazón le dicta algo más profundo...



Rinoa Heartilly Una hermosa y cautivadora joven, con una gran facilidad para llegar al corazón de la gente, como fácilmente comprobaremos en los comienzos del juego. Abierta en sus sentimientos, se deja llevar por sus ambiciones y dice lo que piensa sin fijarse si con sus palabras rompe algún corazón...

Además de los personajes principales, a medida que progresemos en la aventura iremos conociendo gente, que en muchos casos se unirá a nosotros para enfrentarse a lo desconocido, algunos de ellos son:

Selphie Tilmitt Joven y atractiva, Selphie parece fuera de lugar en un lugar como Garden sobre todo por su apariencia frágil e inocente. Sin embargo su buen humor y predisposición hace que se gane la confianza de sus compañeros y confunde a sus enemigos.

Zell Dincht El calentón del juego. Zell es un personaje que sobresale en conocimientos sobre artes marciales, por su baja tolerancia a las "gastadas" de Seifer. Zell entró a Garden a los 13 años, y pese a que ya lleva cuatro años de duro entrenamiento, se sigue dejando llevar por sus impulsos.
Aunque no lo parezca es un joven honesto y de buen corazón, aunque de vez en cuando su temperamento le puede llegar a traer problemas.

Laguna Loire El es un soldado Galbadiano que ansía con dejar las armas para convertirse en reportero (su verdadera vocación). Laguna es un hombre fuerte con una extraordinaria energía, y su pasión por ayudar a los desafortunados lo lleva a ayudar a los débiles librándolos de sus opresores, sin importar lo que tenga que hacer para conseguirlo.

Irvine Kinneas Posee la reputación de ser "El gran tirador de Garden", sólo precedida por su pasión por las mujeres. Aunque en un principio nos parezca frívolo y desalmado, no tardaremos en darnos cuenta de que es serio, sensitivo y que además puede llegar a ser un aliado de vital importancia en cuanto las cosas se pongan feas.

Todos ellos se enfrentarán a la aventura de sus vidas cuando llegue el momento de enfrentarse al increíble poder de Edea (aunque no les decimos nada más para no quemarles parte del argumento).

El sistema "Junction"

Este método es la columna vertebral en la que se sostiene todo el juego y es también el responsable de uno de los cambios más refrescantes en lo que a combates en juegos de este tipo se refiere, como hace años que el género no experimentaba.



Este sistema de Junction, junto al de Draw y la implementación de los Guardian Forces cambia radicalmente la forma en que se desarrollan las peleas.

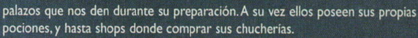
Aunque el sistema sigue siendo el de "active time", en el que los comandos se ejecutan en un estilo que se asemeja al de turnos, a su vez la acción continúa mientras los ejecutamos, por lo que no tenemos tiempo para sentarnos a pensar 10.000 años que hacer, dándole una sensación de urgencia y desesperación a cada encuentro (sobre todo si estamos ante un bicho grosso ¡y no sabemos con qué pegarle!).

Absolutamente toda la magia del juego la obtendremos de nuestros propios enemigos (salvo algunos escasos Draw Points diseminados en algunas pan-

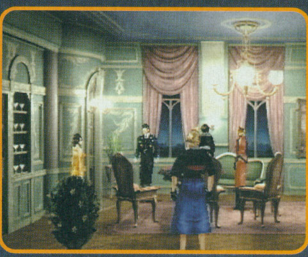


tallas) mediante el comando Draw, pudiendo extraerle una cantidad aleatoria de hechizos mágicos a nuestros adversarios. Por supuesto, no todos poseen los mismos tipos de magia, por lo que será vital investigar bien qué es lo que tiene cada uno de ellos.

Generalmente es una buena estrategia poner a uno de nuestros personajes a sacarle magia a un enemigo mientras con el resto le damos masa. Algunos enemigos también poseen Guardian Forces, que de paso aprovechamos para explicarles qué son. Estos reemplazarían a los monstruos que invocábamos en el FFVII, pero en este caso se podría decir que hasta son casi miembros activos del equipo, ya que cada uno posee su propia vida, estadísticas y habilidades. Aunque en vez de ganar experiencia como el resto de los personajes ganan Action Points, también suben de nivel y en habilidades. Mientras los invocamos (acto que tarda unos segundos en completarse) el GF se come todos los



palazos que nos den durante su preparación. A su vez ellos poseen sus propias pociones, y hasta shops donde comprar sus chucherías.



Ahora sólo falta aclarar el sistema Junction. Este trabaja junto con los GF que tengamos en nuestro poder, variar nuestra habilidad y destreza. Cada GF puede ser combinado ("junctioned") con un personaje. Esto es imperativo ya que si no lo hacemos, lo único que podremos hacer con un personaje en el combate será atacar. Ni magia, ni hechizos, nada. Pegar y nada más. Y es obvio que nuestros días se terminarán pronto, si no nos valemos de los GF. También es posible enseñarles habilidades. En realidad hay cientos de detalles más, pero aparte de que es interesante irlos descubriendo mientras jugamos, no me alcanzaría la revista para explicarlos todos.

Aunque en un principio pareciera que los GF tienen un poder descomunal y que hacen al juego demasiado fácil, muy pronto nos daremos cuenta que el juego se da vuelta y que será necesario utilizarlos de la mejor manera para meramente ganar el juego.

Las armas y el dinero

Otro de los nuevos aspectos del FFVIII es que cada personaje posee un arma única, imposible de cambiar, pero a la que sí le podremos hacer "upgrades" si disponemos del dinero y de los accesorios necesarios, y aunque cueste creerlo en este juego la plata no es tan importante. Nuestra fuente de ingresos es el sueldo que se nos paga por ser miembros de SeeD y éste se incrementa a medida que sube nuestro nivel en combate, pero salvo para el upgrade de las armas, de la compra de ítems en los shops (que casi todos pueden conseguirse de nuestros enemigos con el comando Cast, gratis o a lo sumo ligándonos una que otra tunda) y alguna que otra cosa, no es demasiado importante. Esto es algo muy interesante, ya que eliminando la necesidad del dinero y



la desaparición absoluta de armas y escudos, nos concentramos permanentemente en la historia, sus personajes y las batallas.

Magic: The Gathering

A diferencia de FFVII en este nuevo juego, se eliminaron los mini-juegos. En su reemplazo aparece un juego de cartas. Sí, un juego de cartas con elementos de Rol. No será tan complejo como el Magic pero tiene su encanto.

Podremos encontrarnos con cientos de cartas diferentes para coleccionar o cambiar, e incluso podremos cambiar por una suma de dinero las reglas de un sector del mundo en particular. Justamente esta variedad de reglas entre lugares lo hace aún más interesante ya que será difícil encontrarle un yeite para ganar siempre.



Algunas cartas las ganaremos ante nuestros oponentes en Garden y otras mediante el comando Card, luego de hacerle Draw a un enemigo. Para hacerlo más interesante, algunas cartas raras se pueden convertir en ítems extraños y estos a su vez en armas, también bastante raras. En definitiva, un mini-juego (que de mini no tiene nada) y que cuanto más lo practiquemos mejor nos irá en el juego principal.

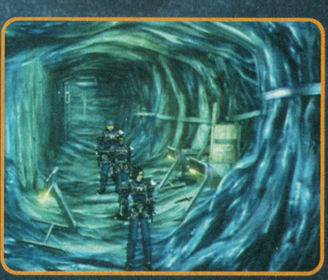
También se incluye un mini-juego para la Pocketstation pero desgraciadamente por el momento, no existe la versión americana de este aparatito y no se sabe a ciencia cierta cuándo es que va a salir (si es que alguna vez sale), por lo que es al divino botón (¡Sony ponete las pilas!).



Tecnología a la orden del día

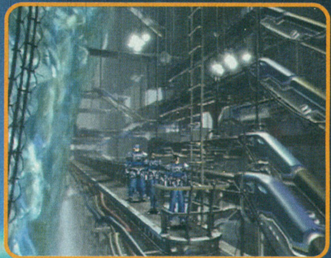
Si les parecía que los escenarios y personajes de FFVII eran espectaculares, preparen los baberos porque tendrán la oportunidad de maravillarse con el increíble nivel de detalle que tiene este FFVIII practicamente en todos sus aspectos técnicos.

Los escenarios son increíbles, partiendo de la base de que ahora Square entendió a la perfección el inmenso poder que le brindaba el soporte del CD y que utiliza para fusionar de forma elocuente las animaciones en CG con los gráficos del juego. De esta forma podremos ver en ciertas ocasiones una animación que permanece entremezclada con los fondos, mientras nosotros "ya" estamos controlando nuevamente a los personajes.



Estas situaciones se dan desde un primer momento y son una constante durante todo el juego.

La historia está repleta de giros y vueltas de tuerca y aunque la acción comience en la academia, muy pronto se expandirá al resto





del mundo.

Como habrán notado por las fotos, el diseño de los personajes está lejos del estilo "super-deformado" o caricaturesco de la séptima entrega, lo que le brinda una mayor credibilidad a la historia mucho más adulta, seria y sólida que la de la versión anterior. Gracias a esto y a una correcta relación entre los modelos de las animaciones y los personajes que controlamos (tanto en los combates como mientras caminamos), impide que el jugador se distraiga de la historia notando estas diferencias que se veían claramente en la séptima entrega de la saga.

Los fondos son muy variados, sobre todo en los combates, en cuales se ve que mediante algún sistema recrean exactamente el sector en el que nos encontrábamos parados en el momento del encuentro, evitando las peleas en un mismo entorno dependiendo del sector. Además de esta variedad, algunos de los escenarios de fondo están animados, por lo que se ganan unos cuantos puntos en la ambientación.



Otro de los detalles que diferencia esta entrega a las del resto de la saga, es el proceso de Motion Capture con el que las actitudes de los protagonistas se volvieron más realistas que nunca. Ahora es posible darse cuenta del



estado de ánimo con sólo mirar al personaje, algo muy bueno sobre todo teniendo en cuenta de que SquareSoft, y que a mi entender es uno de los pocos errores, pero bastante grave del juego, no incluyó las voces de los personajes.

Cualquiera que haya jugado al Metal Gear Solid sabe lo que un buen trabajo de voces puede brindarle a un juego en atmósfera y emoción, pero por razones desconocidas, la gente de Square decidió nuevamente no incluir voces. La cantidad de CD's no es una excusa válida porque hubiéramos preferido que agreguen los que fueran necesarios y que suba un poco el costo con tal de que hablen.

La música sigue siendo (como ya es histórico en la saga) espectacular. Se nota que Nobuo Uematsu se encontraba tremendamente inspirado por la trama, ya que supo inyectarle la fuerza y emoción necesaria a cada secuencia del juego que necesitara de su maestría. Aunque los más acérrimos fanáticos digan que no llega a la calidad de las partes IV, V y VI sin dudas es superior a la de la séptima entrega, la más popular entre los usuarios de Playstation. Los efectos de sonido son correctos, aunque pasan bastante desapercibidos y en algunas secuencias se nota la "falta" de ellos.

En resumen

Final Fantasy VIII combina de manera extraordinaria y única, gráficos y música, junto a una de las mejores historias jamás incorporadas a un juego de rol. El sistema de "Junction" podrá gustar o no a los fanáticos de este tipo de juegos, pero no nos cabe la duda de que es algo realmente innovador y un ejemplo claro de que todavía hay mucho terreno por explorar en este apasionante género del cual Final Fantasy VIII se consolida, por mucho, como el mejor exponente. Lo que se dice, una auténtica obra de arte.



Lo mejor: El argumento, la calidad de los modelos, los gráficos, las animaciones, la música, el sonido, en fin, de todo...
Lo peor: Los personajes ¡no hablan!... Buaaaahhh

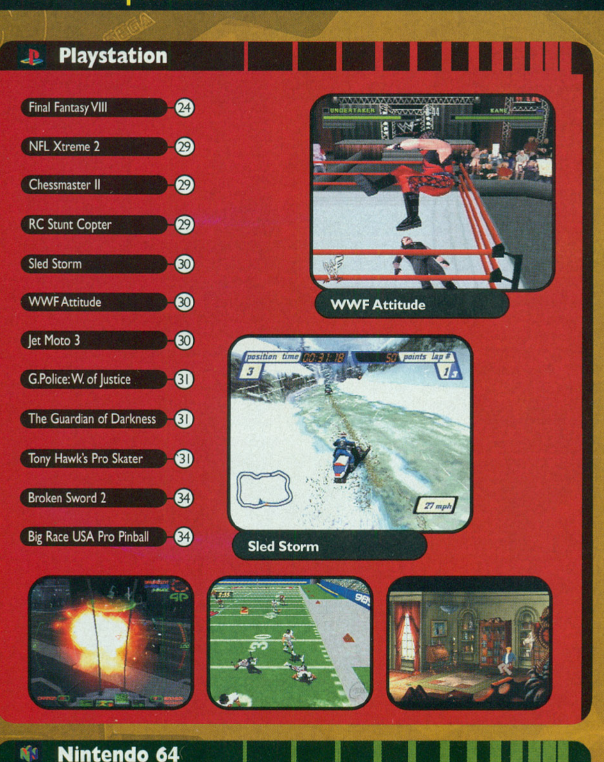
98%

Esta imagen corresponde a uno de los tantos modelos que veremos durante el juego. El diseño de los distintos personajes, vehículos y escenarios que veremos en el desarrollo de esta aventura, es algo realmente asombroso, que no muy a menudo se suele ver, pero si así es como se ven las cosas en las secuencias animadas de FF8, ni me quiero imaginar lo que será la película.

Final Test
reviews indispensables

Playstation

Final Fantasy VIII 24
NFL Xtreme 2 29
Chessmaster II 29
RC Stunt Copter 29
Sled Storm 30
WWF Attitude 30
Jet Moto 3 30
G.Police: W. of Justice 31
The Guardian of Darkness 31
Tony Hawk's Pro Skater 31
Broken Sword 2 34
Big Race USA Pro Pinball 34



WWF Attitude

Sled Storm

Nintendo 64

Shadow Man 40

Dreamcast

Soul Calibur 40

Lo mejor del mes



Final Fantasy VIII

Soul Calibur

Aprendan nuestros jeroglíficos



Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

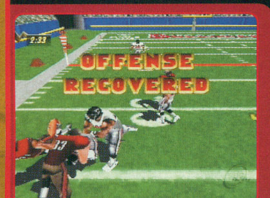
(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



NFL Xtreme 2



Por: Santigo Videla

El fútbol americano es algo que realmente no calienta demasiado a nadie en la editorial, al igual que al 99% de los argentinos. Sin embargo, en su momento NFL Blitz supo capturar nuestra atención con un estilo de juego muy arcade, que lo mejor que hacia era sacarle todas las reglas pesadas de este (por lo general) lento aunque salvaje deporte. Ahora 989 Studios nos brinda la segunda parte de lo que fuera un 50% robo al NFL Gameday (una aceptable simulación de este deporte) y el otro 50% del citado NFL Blitz. El resultado era horripilante y esta segunda parte es aún peor ¿A que no adivinan a quién le tocó analizarlo?... El juego es bastante denso en su parte táctica y desde ya les aviso que si no entienden este tema en otros juegos más sencillos, NFL Xtreme 2 no les resultará nada fácil y mucho menos divertido, aunque el tema de los pases está simplificado, ya que con un solo botón se realizan la totalidad de ellos, de todas formas si somos masoquistas podemos "llamar" a un sistema más complejo para el control de los mismos, presionando el X en todo momento. El sistema de movimientos tampoco es una maravilla y desgraciadamente hay pocos a realizar, casi siempre el salto con trompo hacia delante. Los gráficos dejan bastante que desear y la inteligencia artificial de la máquina (una vez que aprendemos a jugar) nos damos cuenta de que es deplorable. En definitiva: Una calamidad.

Compañía / Distribución: 989 Studios

Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: La cajita me sirve de repuesto

Lo Peor: Desde la intro hasta el final

24%

Chessmaster II



Por: Maximiliano Peñalver

Ajedrez, el deporte de los reyes. Con más de 100 años desde la última modificación de las reglas del juego, ¿qué puede hacer una nueva versión en software para innovar en lo imposible? Obviamente lo de siempre, añadir nuevos estilos a las piezas, una gigantesca librería de movimientos y como no, las hoy por hoy infaltables tres dimensiones.

Entre los modos de juego encontramos uno que nos permite competir contra varias personalidades del ajedrez mediante la "recreación" de su comportamiento. Gracias a esto podremos medirnos contra Fischer, Capablanca, Reshevsky o el mismísimo Kasparov, sólo para darnos cuenta de lo malos que somos.

El juego viene con unas cuantas secuencias de video, en donde se nos explican estrategias para cada pieza y algunos movimientos avanzados. Aunque los gráficos zafan, algunos sets de piezas son bastante confusos y nos obligarán a rotar muy seguido el tablero, para poder identificar qué esta pasando.

Pero en definitiva si sólo somos capaces de enfrentarnos contra nuestros amigos, usen una versión de mesa y aprovechen para tomar aire fresco en la plaza, ya que nos encontramos ante un juego de ajedrez al que unicamente los fanáticos a ultranza u estudiosos le sacarán el jugo que tiene. Sin embargo, la gran ironía es que este tipo de personas encontraran infinidad de mejores versiones para computadoras, por lo que tampoco tiene mucho sentido que elijan este Chessmaster II.

Compañía / Distribución: Starsphere Interactive / Mindscape

Dirección de Internet: No esta disponible



Lo Mejor: La variedad de opciones

Lo Peor: Sólo para entendidos

69%

RC Stunt Copter



Por: Maximiliano Peñalver

Manejar helicópteros de radio control es un hobby al que seguramente no muchos de nuestros lectores han podido acceder. No sólo porque es algo realmente caro (ni que hablar si nos la pasamos estrellándolos contra el piso) sino porque es una tarea bastante dificultosa. Si nos queda alguna duda, bastará con sentarse cinco minutos con este RC Stunt Copter, un juego que respeta bastante bien tanto la física de estos aparatitos y su entorno como su control y funcionamiento. El juego cuenta con 10 misiones de entrenamiento (dependiendo de nuestra performance aumentará la cantidad de helicópteros que consigamos para las misiones) y de seis niveles con 5 escenarios cada uno. También encontramos diferentes tipos de helicópteros. Para principiantes, con auto nivelación y otras medidas de seguridad hasta profesionales que poseen la habilidad de volar dados vuelta, sin dudas, todo un desafío.

Las misiones se van complicando cada vez más, al principio deberemos aterrizar en un círculo fijo y luego en movimiento, o superar obstáculos nivelados que después suben y bajan. Estamos ante un juego con una gran curva de aprendizaje en el que tendremos que invertir una buena cantidad de horas solamente para aprender a controlar las aeronaves. El juego incluye un modo para dos jugadores en el que uno puede mover una mano virtual en la pantalla para molestar al otro, pero sinceramente va a costar mucho que varios de nuestros amigotes aprendan a jugar como es debido.

Compañía / Distribución: Shiny / Interplay

Dirección de Internet: www.interplay.com



Lo Mejor: Realista y desafiante

Lo Peor: Por momentos se vuelve frustrante

74%



Sled Storm

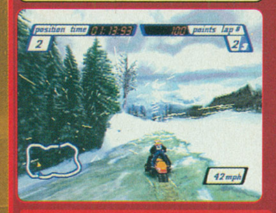


Por: Maximiliano Peñalver

Al igual que el hobby del aeromodelismo (comentado en el RC Stunt Copter) el deporte en el que está basado este juego es también un poco difícil de alcanzar por la mayoría de nosotros, y si en el otro caso era cuestión puramente de dinero, en éste cuenta también la posibilidad de romperse todos los huesos o dejar una impresión a todo color de nuestro cuerpecito en cualquier árbol. Por suerte Electronic Arts se sumó otro poroto a su larga cartera de éxitos, brindándonos la primera simulación de motos de nieve que realmente vale la pena jugar. Esto no sólo se debe a su genial diseño de pistas (muy variadas y ocurrentes) sino porque es uno de los pocos juegos de Play que dividen la pantalla en cuatro, por lo que podremos disputarnos el podio con tres amigos más en forma simultánea.

Sled Storm es un producto correctamente realizado, que no deja ningún detalle librado al azar. Pistas ocultas, caracteres ocultos, caminos secretos, varios modos de juego y una inteligencia artificial que nos pondrá de la cabeza; como se puede ver todos los condimentos para concretar un juego de aquellos. Si a esto le sumamos unos gráficos más que decentes, terminamos con un juego que no solo atrapará a los fanáticos de las motos de nieve sino que a los amantes de los buenos juegos de carreras en general. Recomendado.

Compañía / Distribución: EA Canada / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Algunas texturas chatas

Lo Peor: Es re-jodido

81%

WWF Attitude



Por: Maximiliano Peñalver

Aunque en Argentina la WWF nunca haya pegado demasiado, en Estados Unidos la lucha libre es una fiebre prácticamente imparable. En estos días parecería que todo girara alrededor de eso y les aseguro que es increíble ver cómo los protagonistas (aunque ahora también luchan minitas) de las ligas más famosas de allá aparecen hasta en las revistas de modas. Nosotros lamentablemente desde la desaparición de Karadagian (¡qué viejo estoy!) no nos copamos mucho con este "deporte" pero hay que reconocer que este Attitude es bastante divertido.

Utilizando el engine del WWF War Zone (aunque mejorado), Acclaim se las ingenió para acentuar unos cuantos aspectos para lograr una mejor recreación del "circo" que representa cada encuentro. Para empezar al comienzo de cada pelea, los luchadores entran al escenario y se dirigen al ring con su propia música y presentación, bien fiestero. Además se arengan previamente unos a otros con los insultos e histerias clásicos en estos eventos. El juego posee una gran cantidad de movimientos y tomas, además de unos cuantos modos de juego que nos entretendrán durante un largo tiempo. Un novedoso modo para crear eventos a nuestra medida (tipo pay-per-view) y el modo de carrera, en el que comenzamos con un luchador sin experiencia y en eventos pequeños para ir avanzado (a no ser que te rompan la cabeza demasiado seguido) en los rankings junto con un sistema para crear nuestro propio luchador (hasta le podemos poner los textos que queramos en las remeras) le dan a este WWF Attitude mucha más emoción de la que pareciera tener en un principio.

Compañía / Distribución: Iguana / Acclaim Entertainment
Dirección de Internet: www.acclaimnation.com



Lo Mejor: Muchas opciones

Lo Peor: Pocas diferencias con el War Zone

79%

Jet Moto 3



Por: Maximiliano Peñalver

Para los que pensaban que Jet Moto era un juego difícil y su segunda parte algo peor, esten listos para insultar a todos los familiares de los creadores de esta tercera parte. Gracias a un diseño especialmente retorcido en las pistas, prepárense para pegarse palo tras palo hasta tomarles la mano y recordar todas y cada una de sus curvas y peligros de memoria. Pese a su terrible dificultad, Jet Moto 3 es increíblemente adictivo, sus gráficos (que transpiran una increíble sensación de velocidad) no son todo lo detallados que quisiéramos, pero a la velocidad que vamos, ni tendremos tiempo de mirarlos. La banda de sonido es bastante decente, cada pista posee su propio tema musical, que generalmente tiene alguna relación con sus decorados. Los efectos de sonido son el estándar de este género y no deslumbran ni desentonan.

El juego basa gran parte de su dificultad (aunque fallidamente) en que aprendamos a utilizar el peso de nuestro cuerpo para tomar de forma correcta las curvas y los caminos cerrados en extremo, que por cierto es el tipo de recorrido que preponderа en la mayoría de las pistas. Lo que es una verdadera pena ya que se podría haber utilizado la velocidad para pistas un poco más abiertas y menos claustrofóbicas.

Compañía / Distribución: Pacific C. P. & Light Co. / 989 Studios
Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: La sensación de velocidad

Lo Peor: Pistas muy cerradas

69%

Gpolice: W. of Justice



Por: Santiago Videla

Al igual que la primera parte, este es un simulador futurista en el que estaremos del lado de las fuerzas del orden, para evitar que las guerras entre las grandes corporaciones y alguno que otro inadaptado terminen haciendo pelota nuestra querida ciudad.
En Weapons of Justice, Psygnosis decidió que en lugar de intentar currar con un juego igual al anterior, sería bueno hacer algunos cambios, como para que la gente se enganche un poco más. El más interesante es que ahora en lugar de pilotear sólo dos versiones de la misma nave, vamos a poder usar una serie de vehículos muy diferentes el uno del otro (helicópteros, autos, tanques, robots, etc.) y gracias a eso las misiones son mucho más variadas que antes.
Por otro lado, Weapons of Justice usa modelos con un muy buen nivel de detalle y efectos especiales de la san flauta, que por cierto aprovechan muy bien los recursos de la Play y hacen que el juego se vea muy tentador incluso para los que no saben de qué catzo se trata.
Desafortunadamente, gracias al elevado nivel de detalle de los gráficos y a la cantidad de objetos que hay en cada escenario, el rango de visibilidad no es muy amplio y en ocasiones hasta podría decirse que es muy corto, sobre todo porque hay lugares en los que los edificios prácticamente aparecen a muy poca distancia de nosotros.
Otro problema que tiene este juego es la enervante dificultad en sus etapas más avanzadas (eso lo heredó de su antepasado), que lo convierte en algo apto sólo para personas con mucha paciencia y nervios de acero.

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com

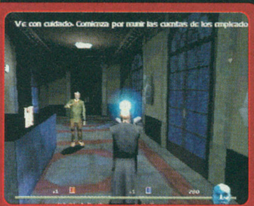


Lo Mejor: Los gráficos, los nuevos vehículos

Lo Peor: La poca visibilidad, la dificultad

81%

The Guardian of Darkness

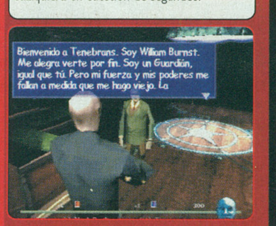


Por: Santiago Videla 

Una vez más, Cryo vuelve a atormentarnos con otra de esas producciones que a la hora de dormir nos traen pesadillas y no precisamente por su argumento.
Según se ve, nuestro misterioso personaje es un ser sobrenatural conocido como "el elegido" y a su vez es parte de una organización encargada de investigar fenómenos paranormales y todo ese tipo de cosas.
The Guardian of Darkness intenta ser algo así como una aventura gráfica en 3D, vista en tercera persona en la que controlamos a un pelado vestido de negro que viene a ser nuestro supuesto "elegido".
Si bien hasta aquí todo esto no parecía ser una maravilla, tampoco se veía tan mal, pero sólo tuve que dar algunos pasos para darme cuenta de que podía ponerse mucho peor, cosa que efectivamente sucedió, porque, tras observar que además de los pocos y momescos movimientos del protagonista los escenarios tienen un diseño que mete miedo y para colmo de males las texturas de cada lugar son de terror, realmente tardé muy poco tiempo en empezar a temblar con este juego. Como si fuera poco con la espantosa calidad de los gráficos, los pocos modelos que más o menos zafan caen por tierra gracias a la poca y enervante precisión que tiene la cámara para seguirnos en espacios cerrados, cosa que sumada a la inexistente inteligencia de los enemigos y aburrido del argumento, terminará con la paciencia de cualquiera en cuestión de segundos.

Compañía / Distribución: Cryo

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Tienen una opción para jugarlo en castellano

Lo Peor: Ni en castellano vale la pena

28%

Tony Hawk´s Pro Skater



Por: Martín Varsano

Por fin alguien se puso las pilas e hizo un juego de Skate lo suficientemente bueno como para resultarle interesante a todos sus fanáticos.
Como principal gancho para los entendidos en esto, Tony Hawk´s Pro Skater nos da la posibilidad de jugar con algunos de los Skaters más famosos de los Estados Unidos para participar en todo tipo de competencias, entre las que incluso hay una modalidad en la que podremos hacernos una carrera como verdaderos expertos de la tabla.
Uno de los detalles que no muchos juegos como éste tienen, es que además de la variedad de opciones que podemos seleccionar, también tenemos la posibilidad de jugar de a dos al mismo tiempo en distintas modalidades (pantalla dividida) y hasta vamos a poder comprar accesorios para nuestra tabla, a fin de que podamos mejorar nuestro rendimiento en cada torneo.
En cuanto a la parte gráfica, los modelos de los personajes están muy bien hechos y lo mejor de todo es que todos ellos son capaces de hacer una gran variedad de maniobras que los hacen verse muy reales.
Igualmente, lo que más se destaca con respecto a los gráficos es el diseño de los escenarios, porque además de la variedad que podremos seleccionar, cada lugar está repleto de los más variados e ingeniosos obstáculos, como para que los que la tengan más clara aprovechen y se luzcan un poco.
Como ya se lo veía venir, Tony Hawk´s Pro Skater también tiene un par de opciones ocultas como para hacerlo un poco más interesante, así que si andaban buscando algún juego de Skate que se la banque, con éste van a tener para un buen rato.

Compañía / Distribución: Neversoft / Activision

Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: El diseño de los escenarios

Lo Peor: Algunas colisiones son imprecisas

73%

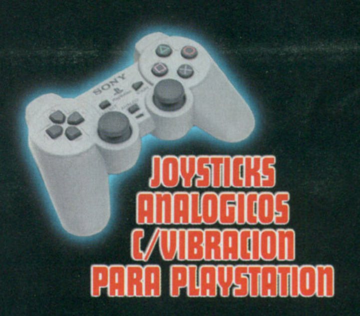






PLAYSTATION
TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

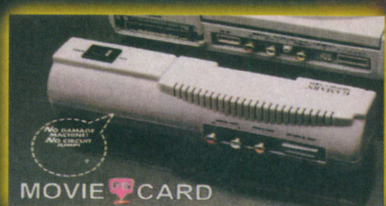




AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A SA
E-MAIL: POWERONCE@CIUDAD.COM.



TODOS LOS TITULOS!!



REPRODUCTOR DE VIDEO CD PELICULA
EN TU CONSOLA!! EXCELENTE PRECIO
AMPLIA VARIEDAD DE PELICULAS
DEFINICION DIGITAL

TENEMOS
TODO PARA
SEGA Y FAMILY!!!



NOVEDAD!!
PISTOLA CON RETROCESO
Y PEDALERA

WER
ME

DUCTOS ELECTRONICOS

NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES
JUEGOS





ULTIMA NOVEDAD!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!

ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
AR - HTTP://WWW.GAME.COM.AR

Broken Sword 2



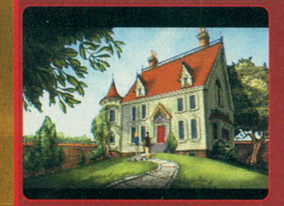
Por: Santiago Videla

No es muy común ver conversiones de aventuras gráficas de PC como ésta, en Playstation y todavía es menos frecuente que estén realmente bien hechas.
En Broken Sword 2 tendremos que resolver una misteriosa trama en la que los dos protagonistas (George Stobbart y su amiga Nico Collard) se ven involucrados de manera muy repentina.
En esta nueva aventura de la serie Broken Sword tendremos que enfrentarnos a una maligna organización de fanáticos de un antiguo culto Maya, que tiene como meta nada menos que la destrucción de la humanidad... no se andan con minucias estos pibes ¿no?
Este juego es una excelente reproducción de lo que en su momento fue la exitosa versión de PC y entre otras cosas nos da la posibilidad de jugarlo usando un mouse para Plystation.
Su estilo es muy similar al de las aventuras de este tipo que se pueden ver en las PC y un detalle interesante es que la mayoría de los gráficos del juego están hechos a mano y tanto el nivel de detalle, como la calidad de la animación es de primera. La jugabilidad es bastante buena especialmente si estamos usando un mouse y aunque cuando jugamos con un pad resulta un tanto incómodo al principio, es bastante fácil acostumbrarse.
Los únicos inconvenientes que presenta Broken Sword 2 es que el juego está en inglés y lo peor es que no tenemos la opción para ver el texto de los diálogos, lo que lo hace obligatorio que el que lo juegue la tenga realmente clara con este idioma. De todas formas, si ustedes saben inglés y tienen ganas de jugar a una buena aventura, entonces ésta es una opción muy recomendable.

Compañía / Distribución: Revolution Software
Dirección de Internet: www.revolution.co.uk

1

1



Lo Mejor: La historia, la animación

Lo Peor: No se puede ver el texto de los diálogos

80%



Big Race Usa Pro Pinball



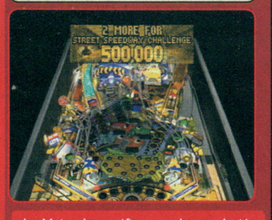
Por: Martín Varsano

Una nueva versión de la serie Pro Pinball acaba de aparecer, aunque para ser franco, no sé si realmente alguien lo notará.
En lo personal, no tengo nada en contra de los Pinball, de hecho cuando tengo ganas de jugarlos, por lo menos yo prefiero estar frente al Flipper real y sacudirlo personalmente, que estar viéndolo en una pantalla sin importar de que máquina sea, pero como sobre gustos no hay nada escrito les voy a contar un poco de que se trata esto.
Al igual que el resto de la serie Pro Pinball, Big Race Usa es lo que se diría una reproducción hasta en el más mínimo detalle de una de estas máquinas que teóricamente nos permite hacer todo lo que en realidad podemos hacer con estos juegos.
Entre las opciones que podemos modificar aquí, podremos seleccionar la calidad de los componentes de la máquina y cómo será su funcionamiento (componentes más gastados o más nuevos), que como en la vida real afectará bastante la forma de jugarlo.
Posiblemente el punto más fuerte que tiene Big Race Usa es que sus gráficos están en alta resolución y tienen una excelente calidad, además la mesa está muy bien armada y conectar 2 Playstation con un cable de link, para jugarlo de a varios en máquinas separadas.
Pero el problema es que a menos que realmente seamos muy fanáticos de los Pinball, basta con jugarlo tan sólo un par de veces para que nos agarren ganas de sacarlo y poner cualquier otra cosa, sobre todo porque únicamente podemos jugar en una sola mesa, que por más bien hecha que esté, por lo menos a mí no me parece suficiente. En pocas palabras, me parece que a los Pinball es mejor dejarlos en los salones de entretenimientos y aprovechar la Play para jugar a cosas que valgan un poco más la pena ¿no les parece?

Compañía / Distribución: Empire Entertainment / GT Interactive
Dirección de Internet: www.gtinteractive.com

1 a 4

1



Lo Mejor: Los gráficos en alta resolución

Lo Peor: Tiene una sola mesa

53%

Shadow Man





Por: Maximiliano Peñalver

Shadow Man (SM) es un personaje de cómic de Acclaim que pretende ganarse un lugar, al igual que ya lo hizo la (ahora) archi-conocida saga de Turok. En este caso la acción es muy similar a la de los Tomb Raider o Duke Nukem (Zero Hour) en el que nuestro personaje es visto en todo momento desde una cámara en tercera persona. Pero aquí se acaban las similitudes ya que SM es un juego con un diseño de los niveles muy diferente a los juegos citados.
Primeramente estos son muy abiertos a la exploración y debido a que nuestro personaje va ganando nuevos poderes con el correr del tiempo, deberemos volver a revisar niveles anteriores para acceder a sectores a los que antes nos era imposible, por lo que cada uno no tiene solo un objetivo. Los enemigos son muy inspirados y variados aunque el sistema para eliminarlos es lo único que se puede llegar a volver repetitivo, sobre todo gracias a que cada vez que regresamos a un sector, estos aparecen nuevamente para molestarnos. Shadow Man no es un juego para chicos, su oscura trama, sonidos y música bastante perturbadores, se le acercan incluso al de Silent Hill de Playstation a la hora de ponernos los pelos de punta.
Aquellos que se atrevan a desafiarlo no sólo se encontrarán con uno de los mejores juegos de Nintendo 64 en varios meses, sino que se llevarán más de un julepe jugando como pocas veces lo hicieron en su vida, gracias a una de las tramas más aterradoras y apocalípticas de la historia de los juegos.
Muy, pero muy recomendado.

Compañía / Distribución: Iguana / Acclaim Entertainment
Dirección de Internet: www.acclaimnation.com

1



Lo Mejor: La historia, ambientación y niveles

Lo Peor: Es bastante retorcido y complicado

89%

MIRAME BIEN..!

en Mendoza hay solo un lugar para los Video Juegos.

o pensás seguir perdiendo...









TODAS LAS CONSOLAS - TODOS LOS ACCESORIOS - TODOS LOS JUEGOS - LAS MEJORES MARCAS





EL MEJOR SERVICIO TECNICO
en Videojuegos del interior del país.
VENTAS A DOMICILIO
ENVIOS A TODO EL PAIS



ESTACIONAMIENTO GRATIS
venir al centro ya no es un problema, estacioná pegado a nuestro local en
CATAMARCA 44



Seguimos con las
CLINICAS DE JUEGOS
Te enseñamos como usar los TYP's, claves y todo para superar tus juegos favoritos.

9/9/99
LINDO DIA ¡NO!
fue el lanzamiento en U.S.A. de la esperada
SEGA DREAMCAST
Videomundo la tiene ya para vos..!

CATAMARCA 24 - MENDOZA - TELEFAX (0261) 429 1704 - e-mail: videomundo@arnet.com.ar

SOUL CALIBUR

Compañía / Distribución: Namco / Sega
En Internet: www.sega.co.jp

Bueno, finalmente y después de una espera que parecía no tener fin, la versión americana de esta increíble producción de Namco ya está en nuestras manos y a decir verdad, todavía no lo podemos creer.
Lo cierto es que en todo el mundo, este juego está creando una fiebre pocas veces vista, hasta el punto de hacer que muchos de los que tenían dudas sobre la Dreamcast se hayan decidido a comprarla sin pensarlo dos veces, cosa que seguramente a muchos de ustedes les va a pasar.

Hasta el momento, ningún otro juego de Dreamcast demuestra en forma tan clara el sorprendente potencial de la nueva máquina de Sega y no es ninguna casualidad que precisamente gracias a este "jueguito", las ventas de esta consola hayan aumentado considerablemente en todo el mundo.

El asunto es que lo que a simple vista se perfilaba como la segunda parte de Soul Edge, pero con unos gráficos de la gran siete, terminó siendo uno de los juegos de pelea más impresionantes de todos los tiempos y aquí en la editorial ya le está quitando el sueño a más de uno.

Lo mejor de la Dreamcast

Realmente, parecía que pasaría bastante tiempo antes de que la Dreamcast tuviera un juego de semejante nivel, pero es bueno ver que las compañías están trabajando a full, para que cada vez haya más títulos como éste.

Soul Calibur es uno de esos juegos que no tienen desperdicio, lo miren por donde lo miren y lo que es mejor todavía, resulta entretenido y es lo suficientemente variado como para mantenernos completamente enganchados por un muy largo tiempo.

Uno de los puntos más destacables de Soul Calibur es la sorprendente variedad de movimientos y ataques especiales que tiene cada personaje, cosa que sin duda es lo que más le va a llamar la atención a los grándes fanáticos de este tipo de juegos, porque les aseguro que para poder llegar a aprender a usar todo lo que los personajes pueden hacer, hay que tenerla bastante clara, sin mencionar que antes de lograrlo les van a bajar los dientes más de una vez.

Desde un primer momento podemos elegir a 10 personajes diferentes (con dos versiones cada uno) y a medida que logremos completar distintos requisitos vamos a poder habilitar a otros nueve guerreros más, de los cuales dos son especiales y se consiguen una vez que los otros siete estén disponibles.



Además de las infaltables modalidades "Arcade" y "Versus" que normalmente se ven en cualquiera de estos juegos, también tenemos la posibilidad de jugar en otros modos en los que las reglas cambian un poco y nos obligan a usar a fondo las distintas técnicas que iremos aprendiendo durante el juego.

Entre estos nuevos modos, vamos a encontrar las opciones "Time Attack" y "Survival" (bastante conocidas en otros títulos de este estilo), pero la opción más interesante de todas es una llamada "Mission Battle".



A grandes rasgos, esta modalidad es bastante parecida a la opción "World Tour" que tiene Street Fighter Alpha 3, pero con la diferencia que aquí tendremos que cumplir un objetivo específico en cada escenario, como por ejemplo: Hacer que el oponente caiga fuera de los límites de la arena, mantenernos con vida por un cierto tiempo, atacar usando distintas técnicas y varias cosas más.



Para que se vayan haciendo una idea de los alcances de esta modalidad, aproximadamente vamos a tener que cumplir unas 82 misiones de lo más variadas, y lo mejor de todo es que al irlas completando vamos a poder habilitar nuevos escenarios, nuevas versiones de agunos personajes y una gran cantidad de opciones especiales más.

Otro de los modos que aqui por la Editorial nos llamó bastante la atención es una llamada "Team Battle", porque nos permite combatir por equipos de una forma muy parecida a la de los clásicos King of Fighters, pero con la diferencia que ahora cada quién puede elegir la cantidad de personajes que quiere tener en su equipo, con un máximo de ocho personajes por jugador.

De todas formas, no es ningún secreto que los modos para jugar de a dos son los mejores en cualquier juego de este tipo y éste precisamente es el punto más fuerte de Soul Calibur, porque gracias a su increíble jugabilidad, podemos pasarnos largas horas frente a la pantalla sin sentir el más mínimo rastro de aburrimiento.

Momento, que todavía hay más

Además de los diferentes modos de pelea y todas sus variantes, Soul Calibur tiene un par de opciones especiales que mejoran un poco más todo el resto del juego.

La primera de estas opciones es la de entrenamiento ("Practice") y a pesar de que esta opción está presente en casi todos los juegos de esta categoría, en Soul Calibur se puede decir que es verdaderamente útil, porque nos permite entrar a un menú en el que aparecen las descripciones de todos los movimientos especiales de cada personaje y lo mejor de esto es que podemos elegir un movimiento en particular y hacer que la máquina nos enseñe cómo hacerlo, mientras que al mismo tiempo estaremos viendo en pantalla lo que sucederá cuando lo hagamos correctamente.

Otra de estas ocpiones especiales es la que tiene el nombre de "Museum" y al entrar en este menú, vamos a tener acceso a una serie de galerías en las que podremos usar los puntos que conseguimos en algunas modalidades de pelea, para comprar distintas imágenes que pasarán a formar parte de una gigantesca colección que llega aproximadamente hasta los 380 dibujos.





Igualmente no todo es tan simple como parece en este menú, porque a medida que vayamos consiguiendo ciertas series de imágenes, tambien vamos a poder habilitar escenarios ocultos, más movimientos especiales para algunos personajes y algunas otras cosas más.

Como si todo esto no fuera suficiente, Soul Calibur tiene una opción especial más, que casualmente se llama "Internet", obviamente supongo que ya estarán haciendose una idea de lo que eso significa ¿no?

Bueno, en caso de que todavía no se imaginen de qué se trata, les voy comentando en el caso de que tengamos la Dreamcast con módem (la americana lo incluye, en la japonesa es opcional), esta opción nos va a dar la posibilidad de conectarnos a Internet, y aunque no lo pudimos testear debido a que fuimos a imprenta unos días antes del lanzamiento oficial de la Dreamcast americana, suponemos que en un futuro vamos a poder agarrarnos a palos con gente de todo el mundo sin movernos de nuestra casa, y en caso de que tengamos el aguante suficiente, hasta vamos a formar parte de los ránkings mundiales que aparecerán en la red.

Si no lo viste... ¿Qué estás esperando?

A la hora de lucir gráficos de aquellos, indudablemente Soul Calibur es el primero de la lista, ya que hasta ahora ningún otro juego de esta consola tiene un nivel de detalle tan alucinante desde todo punto de vista.



Los modelos de los personajes y la calidad con la que están hechos todos ellos, ya que hasta los más insignificantes accesorios de sus vestimentas se mueven como si fuesen reales y para colmo los polígonos y las uniones de las diferentes partes de los cuerpos prácticamente ni se notan.



Lo mejor de todo es que al haber dos versiones diferentes de cada luchador, cada una de ellas tiene un aspecto completamente diferente de la otra y eso hace parecer que la variedad de personajes es mucho mayor.

Los escenarios, también son algo para babear largo y tendido por lo variado de sus diseños y la espectacularidad de los modelos que hay en cada pantalla, además usan texturas en alta resolución, que hacen que todo se vea como si fuera real.

Otra cosa que hay que destacar son los efectos especiales, que en todo momento son una verdadera maravilla, aunque igualmente lo más increíble de todo, además de los modelos de los combatientes, son sus movimientos y la perfección con la que está coordinada cada secuencia, que por cierto no son pocas.

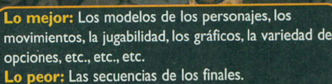
¿Hace falta decir más?

Realmente creo que la gente de Namco se merece un aplauso por haberse mandado semejante juegazo y por haberlo tenido listo justo para el lanzamiento de la Dreamcast en los Estados Unidos.

Evidentemente por más cosas que pueda decirles acerca del juego, les aseguro que en cuanto lo vean funcionando se van a dar cuenta por qué es que Soul Calibur es el juego que hará que más de uno salga corriendo a romper el chanchito para comprarse una Dreamcast.

No cualquier juego alcanza un puntaje como éste sin merecerlo, así que felicitaciones a la gente de Namco y sinceramente estoy ansioso por ver algún otro título que sea capaz de hacerle el aguante a este.

Tal vez la única mancha que pueda llegar a tener Soul Calibur son las secuencias de los distintos finales, porque creo que no están a la altura del resto del juego, pero de todas formas es demasiado bueno como para que esto le pueda llegar a importar a alguien.



Lo mejor: Los modelos de los personajes, los movimientos, la jugabilidad, los gráficos, la variedad de opciones, etc., etc., etc.
Lo peor: Las secuencias de los finales.



98%

Ya es bien sabido que en los arcades de salón, a los juegos de autos de Sega casi nadie les hace la carrera. Este juego tiene la particularidad de que usa el mismo hardware que la Dreamcast y en esta nota les vamos a mostrar a fondo a este nuevo clásico en su categoría.

Ferrari 355 Challenge

Desde las épocas del viejo y querido Virtua Racing, Sega nos viene asombrando con cada título que sacan, especialmente porque siempre terminan echando por tierra a todo lo conocido y precisamente eso fue lo que ocu-rrió en Japón tras la presentación de este juego.

Como en la realidad... ¡pero mejor!

A diferencia del resto de los juegos de esta compañía, Ferrari 355 Challenge no se trata de un simple arcade, sino que es algo mas bien parecido a un simulador.

Para empezar, este juego utiliza un nuevo tipo de gabinete que simula la cabina de un auto real, que además usa tres monitores en lugar de uno, cosa que da una sensación de realismo verdaderamente única.

En cuanto al este último punto, es bueno aclarar que no sólo el aspecto del juego es extremadamente realista, sino que la forma de manejo y la manera en la que el auto responde es muy diferente a la de cualquier arcade de este estilo. Por ese motivo, sus creadores aclararon más de una vez, que este juego está más orientado a ser una simulación y por eso puede llegar a resultarle un poco complicado a aquellos que nunca se hayan sentado detrás de un volante, igualmente es posible seleccionar varios niveles de dificultad, que lo hacen bastante más accesible.

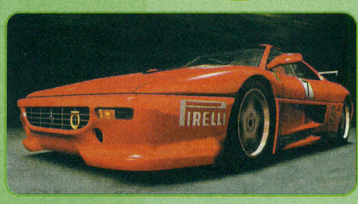
Además de los distintos modelos de autos que podemos elegir (cada uno con características diferentes) nos dá la posibilidad de correr en cinco pistas diferentes, que entre otras cosas son una reproducción hasta en el más mínimo detalle de los circuitos originales, que son: Suzuka, Motegi, Monza, Sugo y Long Beach.

De los gráficos, bueno, me parece que cualquier comentario sale sobrando, en especial porque lo que se ve en las imágenes que acompañan esta nota no está sacado de la ESPN, sino que así es como se vé el juego.

Igualmente, les aseguro que hay que verlo en funcionamiento para darse cuenta del impresionante nivel de detalle y la calidad del diseño de los escenarios... sin duda algo brillante.

En pocas palabras

Realmente hay que reconocer que esta vez Sega se ha superado al mandarse un juego de aquellos que no suelen verse muy a menudo y que sin dudas para muchos fanáticos será algo así como el sueño del pibe.











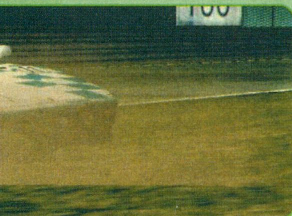




Aunque parezca mentira, Ferrari 355 Challenge usa el hardware llamado "Naomi", que casualmente es del mismo tipo que el que está siendo utilizado por la Dreamcast... ¿será posible que la pequeña maquinita de Sega sea capaz de lograr algo así?







ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- Las preocupaciones de Nintendo
- ¿Street Fighter EX3 en la Play2?
- Medievil 2, ¿pero para qué máquina?
- ¡Queremos el Worms 2!
- Dolphin y la tecnología

Estos chimentos son gentileza del IA

Las preocupaciones de Nintendo

No es para menos, Nintendo es sin dudas la compañía que más tiene para perder en este momento ya que no solo la Dreamcast es todo un suceso (como pueden ver en Now Loading de este mismo número) sino que la Playstation 2 se viene a un ritmo bastante acelerado. Esto sumado a que la Nintendo 64 no tiene prácticamente juegos nuevos (y muy pocos de ellos buenos, salvo la excepción del Shadow Man, pero que también sale para Playstation y Dreamcast) y la persistencia de Sony y su vieja y querida PSX por permanecer en el primer puesto les termina de complicar la existencia.

A no desesperar fanas de Nintendo, ya que supuestamente el 22 de Noviembre será la fecha definitiva del lanzamiento de Donkey Kong 64 (DK64). Uno de los pocos juegos que puede llegar a seguir manteniendo a flote este sistema. Miren si lo sabrán los de la gran N que DK64 nos brindará la posibilidad de jugar con 5 personajes diferentes, cada uno con sus movimientos especiales que serán cruciales a la hora de llevar a buen término la aventura. Los nombres son: Donkey Kong, Diddy Kong, Tiny, Chunky y Lanky. El juego estará dividido en ocho mundos y cada personaje tendrá cinco objetivos a cumplir en cada uno de ellos.

DK64 también incluirá dos modos multiplayer. El primero (y que pinta más o menos...) es un modo para que cuatro jugadores se peleen en una misma pantalla (¿alguien dijo Poy Poy?). El otro, un poco más interesante es el de un arcade 3D en el que cada personaje tendrá asignada una parte de la pantalla (al estilo Turok 2) y se tendrán que dar la masa con armas como lanza-ananás.

También nos fue revelado que el Donkey Kong original estará oculto para ser jugado una vez descubierto. Si estamos atentos a su lanzamiento, puede ser que consigamos la edición especial (tipo Zelda) que vendrá con el cartucho en color amarillo y la expansión de memoria (recuerden que será obligatorio tenerla) en verde claro.

Según parece nada puede salir mal con este juego, Nintendo lo necesita sí o sí para la Navidad por lo que un retraso parece imposible. ¿Tendrá el nivel de calidad que el macaco se merece? Los mantendremos informados...

¿Street Fighter EX3 en la Play2?

Estaría siendo desarrollado por Arika y publicado por Capcom en su momento el primer juego de esta serie para la Playstation 2. Su nombre: Street Fighter EX3. Este sería la conversión de la tercera generación de la serie en 3D de la famosísima saga. Se prometen gráficos increíblemente mejorados y por lo que el informante amarillo dijo, un modo Tag Team. Si tendrá algo que hacer frente al Tekken de la PSX 2 o no, es algo que habrá que esperar para saberlo...

Medievil 2, ¿pero para qué máquina?

Medievil es uno de esos títulos que son realmente buenos, pero por esas cosas del destino, no se llegan a convertir en un super éxito de ventas por más que se lo tengan más que merecido. Sony ahora acaba de anunciar que su departamento de desarrollo de Cambridge está trabajando en la secuela, que en un principio se estima que saldrá a la venta el invierno que viene, o sea dentro de aproximadamente un año.

Según Sony, el juego tendrá un complejo set de nuevos enemigos y niveles, totalmente renovados. Para todos aquellos que se creían que la primera parte era difícil, prepárense, ya que según nuestro informante el juego tendrá más puzzles y más interacción con personajes, lo que subirá el nivel de dificultad hasta las nubes. También será mejorado uno de los puntos más flojos del original y ahora las armas serán mucho más grosas y hasta podremos utilizar dos simultáneamente. Aunque en una movida muy intrigante no se aclaró "nunca" para que sistema saldrá...

¡Queremos el Worms 2!

Infogrames presentó en el ECTS que acaba de terminar este mes en Inglaterra el Worms Pinball, un excelente flipper para la Playstation que aunque sólo cuenta con una tabla (al estilo de los Pro Pinball), ésta luce realmente espectacular. Ahora, señores de Infogrames hasta cuándo vamos a tener que esperar la salida del Worms 2 para la Playstation, o aunque sea para la Dreamcast, ahora que por fin salió. El Worms 2 es sin lugar a dudas uno de los juegos multiplayer más divertidos de todos los tiempos y no queremos más excusas ni rumores sobre lo problemático que es realizarlo para una consola, debido a la gran cantidad de procesos matemáticos que realiza etc., etc., etc.

Hablamos con el responsable de prensa de Infogrames y nos aseguró que está en preparación... esperamos que esta vez sea la definitiva... o se tendrán que enfrentar con un grupo de gusanos realmente enojados...

Dolphin y la tecnología

Hace tan solo unos días, Nintendo y MoSys anunciaron que la tecnología 1T-SRAM patentada por esta última, será utilizada en la próxima consola de la gran N. Aunque ya hace más de un año que estas dos compañías se encuentran colaborando mutuamente, no fue sino hasta hace unos días, que por fin se concretó el acuerdo para utilizar estos poderosos módulos de memoria que se acoplarán al sistema de gráficos de la Dolphin creado por ArtX Inc.

Gracias a esta tecnología se elimina el tiempo de acceso entre la memoria y el chip. Lo que permite la creación de gráficos más detallados a velocidades increíbles.

Por Patricio Land

Spriggan

Los más viejos en esto del manga y el animé seguramente recordarán con cariño a uno de los artistas que hace no tanto tiempo estaba en boca de los aficionados, tanto como por estos días lo es el archifamoso "Akira Toriyama" (el creador de Dragon Ball).

Si señores, antes de Toriyama existía el mundo, y estaba hecho de neón, violencia, motokeros y pastillas raras. Era un universo maravillosamente siniestro, surgido de la pluma de uno de los más reconocidos dibujantes de Japón: Katsuhiro Otomo. Si este nombre no te dice nada, tal vez lo haga el título del largometraje de dibujos animados que lo catapultó a la fama (al menos en occidente): Akira.





Ahora que estamos todos al tanto los invito a conocer la última obra de este artista que lleva por título: "Spriggan".

En este caso se trata también de una película en la que trabajaron arduamente los dibujantes "apadrinados" del Sensei Otomo, ya que él mismo no agarra mucho el lápiz, salvo para firmar los contratos millonarios en Yens que obtiene por cada una de sus producciones.

Con esta gentileza queremos dejar en claro que el muchacho ya no suda demasiado sobre el tablero de dibujo sino que más bien se ha dedicado a producir, algo así como en Hollywood lo hace "Steven Spielberg Presenta..."

En esta ocasión ni siquiera el guión es propio, sino que está basado en un viejo manga que en castellano se conoció como Striker, cuya autoría corresponde a Ryoji Minagawa. Con todos estos datos es probable que supongan que la película es un bodrio de aquellos, pero nada que ver, esta Spriggan es una de las mejores realizaciones de acción de la década.



La historia se desarrolla en el monte Ararat, en Turquía, cuando unos investigadores descubren que dentro de dicha montaña se encuentra, intacta, la legendaria Arca de Noé, la misma con la que el susodicho salvara a la humanidad y a las criaturas de la tierra del Diluvio Universal.

Por supuesto dicho artefacto contiene secretos insospechados, pero sin dudas de valor para todos los gobiernos que se precien de querer dominar el mundo (como los chicos del Pentágono, por ejemplo), que mandan a sus mejores cyborgs para hacerse con ella. Pero la cosa no va a ser tan fácil ya que a ellos se les opondrá la organización Arcam, con sus agentes Spriggans (jóvenes hiper desarrollados físicamente, expertos en armas y lucha cuerpo a cuerpo) cuyo mejor exponente se encuentra en Yu Ominae, un chabón con pocas pulgas y de gatillo más que ligero.



Por si esto fuera poco un niño con poderes mentales (¿les suena?) descubre cómo controlar la tecnología del Arca a voluntad y quiere aprovechar para sacarse algún que otro capricho.

Acción, explosiones, misilazos, persecuciones y huesos astillados es la propuesta de esta peli que tal vez el año entrante pueda conseguirse en formato de VHS o DVD con los correspondientes subtítulos en inglés.

Agregar que la animación es alucinante y que los combates dejarán boquiabierto al más curtido de los marines es obviamente accesorio.

Así que ya lo saben, tengan este título en mente a la hora de pasar por su comiquería amiga.

Record of Loddos War

- *Historia : Hitoshi Yasuda, Ryo Mizuno*
- *Diseños :Yutaka Izubuchi*

Otro animé que se reencarna! Como podrán adivinar por las ilustraciones de esta página la serie que nos ocupa tiene mucho de caballeros y espadas, magia y hechizos, y por supuesto hermosas damiselas (no necesariamente del género humano) ansiosas por ser rescatadas.

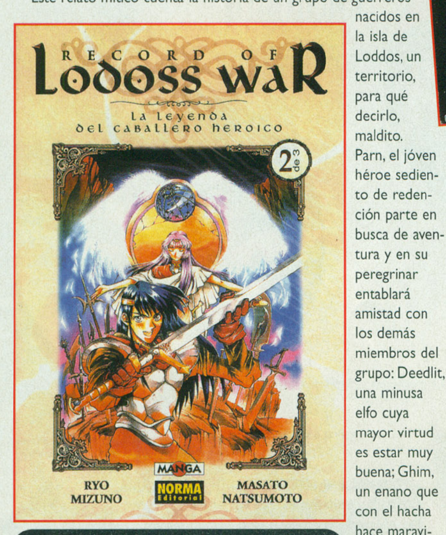
Nacido del juego de rol más famoso de Japón, esta serie de dibujos animados vio sus orígenes en los tempranos noventas en formato de Ova (animación original en video) que no salía por la tele sino que se alquilaba -o compraba- directamente en los videoclubes.

Se realizaron 13 episodios y la respuesta del público fue tan grata que no pararon de dibujarse cientos de páginas de manga, novelas, adaptaciones, etc.





Este relato mítico cuenta la historia de un grupo de guerreros nacidos en la isla de Loddos, un territorio, para qué decirlo, maldito. Parn, el jóven héroe sediento de redención parte en busca de aventura y en su peregrinar entablará amistad con los demás miembros del grupo: Deedlit, una minusa elfo cuya mayor virtud es estar muy buena; Ghim, un enano que con el hacha hace maravillas; Slayn, el hechicero de turno; Woddchuck, un ladronzuelo con buenos sentimientos y Etoh, un sacerdote que hace honor a sus votos.



Como pueden observar, queridos lectores, los cómics se pueden conseguir tanto en castilla como en inglés.

La animación es excelente y se mantiene a lo largo de casi todos los capítulos, y se puede conseguir merced a los prodigios de la tecnología en formato de DVD con una calidad impecable, además de la consabida edición en videocassete.

Si te gustan los juegos de rol, te cabe el Rey Arturo o simplemente estás harto de tanto robot y minita gritona, no es una mala idea probar con Loddos, sobre todo ahora que es inminente la llegada de la nueva versión televisiva que hace poco deleitara a los fanáticos japoneses de esta serie.



Techno & Toys

pequeñas cosas que hacen la vida más llevadera



* juguetes
* electrónica
* videos
* libros

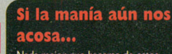
MÚSICA DE CONSOLA



Y después de jugar...

¿Por qué no seguir escuchando la música de nuestros juegos favoritos, recordando momentos sublimes de títulos como Zelda: Ocarina of Time, Final Fantasy VIII o el ya clásico Metal Gear Solid? Todos los anteriormente nombrados ya tienen sus bandas de sonido correspondientes, que pudimos comprar (y si ustedes quieren también) en comiquerías como Camelot, con unos billetes bien gastados.





METAL GEAR SOLID
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
EVER ANIME

Si la manía aún nos acosa...

Nada mejor que hacerse de estos muñecos de Final Fantasy VIII, que como pueden ver, reproducen a la perfección a Squall, Seifer y Rinoa, para colocarlos junto a la Play así nos alientan en las recurrentes batallas con todo lo que se nos cruce.
Eso sí, vayan destruyendo el chanchito, porque en USA la gente de Palisades Marketing (www.palisadesmarketing.com) los vende a $45 por unidad. ¡Oh, qué caro es darse los gustos, amigos!

Movie World

reseñas de películas inolvidables y de otras no tanto

Por Maximiliano Peñalver

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me

- **Dirección:** *Jay Roach*
- **Edita:** *New Line Cinema*
- **Año:** *1999*

Austin Powers: International Man of Mistery fue una de esas películas raras, que no todo el mundo entiende de una. Llena de chistes internos y referencias a películas clásicas de todas las épocas, recién fue aceptada por el público estadounidense con su salida al video. Ahí es donde se desató lo que hoy sigue siendo un auténtico boom. Con el lanzamiento de su segunda parte (que no solo se convirtió en la película cómica más exitosa del cine americano, sino que tuvo el honor de quitarle el primer puesto en recaudaciones a Star Wars a tan solo un par de semanas de su estreno) Mike Meyers termina de establecer a Austin Powers (el agente secreto que vuelve locas a las mujeres) y al fantástico Dr. Evil (con sus frases y actitudes desopilantes) como los nuevos reyes de la comedia. En la redacción estabamos realmente desesperados por ver esta segunda parte, y gracias a Miguel de Aguirre de Metrovision fuimos invitados a una Avant Premiere que se realizó a finales de Agosto, justo cuando acababamos de mandar a la imprenta él numero 8 de Next Level. Ahora que tienen este número en sus manos, estamos a escasos días de su estreno en el país (el 30 de Septiembre) y nuestra recomendación es que si les gustó la primera parte, vayan a verla ya mismo, y si la primera no los convenció del todo, también vayan a verla, ya que Austin Powers 2 es sencillamente espectacular.

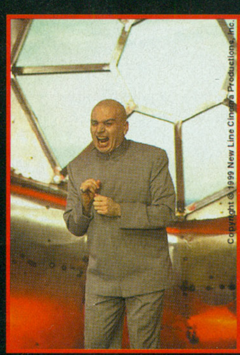
En esta ocasión el Dr. Evil vuelve a la tierra luego de estar 30 años congelado en el espacio, para conquistar la tierra con sus maléficos planes, pero antes debe deshacerse de su némesis: Austin Powers. Para lograrlo construye una máquina del tiempo y viaja nuevamente a los años 60. Allí como recordarán los que vieron la primera parte, Austin se encuentra congelado por si se diera el caso de que Dr. Evil vuelva a la tierra. Ahí envía a Fat Bastard (un gordo asqueroso que también es interpretado por Mike Meyers al igual que Dr. Evil y Austin Powers, y que también protagonizara las dos entregas de El mundo según Wayne) para que le robe su "Mojo". Sin Mojo, Austin pierde todo el encanto que enloquece a las mujeres, y lo sumerge en una profunda depresión, echo que el Dr. Evil aprovecha para construir un gigantesco láser y amenazar al presidente de los Estados Unidos con destruir el mundo si no cumplen con sus exigencias. Mientras tanto el Austin Powers de los '60 se entremezcla con Felicity Shaggwell, una hermosa mujer que caerá bajos sus encantos.



Otro de los tesoros de la película es Mini-Me, el hijo clonado del Dr. Evil que es una réplica exacta de él, solo que al 10% de su tamaño. Aunque en maldad no se le queda atrás e intentará sacarse de encima a toda costa a Scott, el hijo de Dr. Evil presentado en la primera parte de la saga.

Austin Powers: The Spy Who Shagged Me, es una de las mejores películas cómicas del año, que será disfrutada por grandes y chicos por igual, algunos se reirán por sus gags con altas dosis de nostalgia (como las referencias a Star Wars o The Alan Parsons Project) y otros con los escatológicos (¡qué rico café!). 100% recomendable.







Los especiales de este mes:

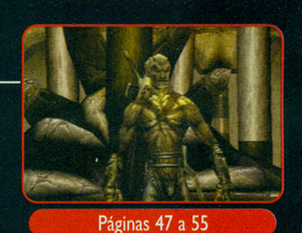
Driver / Parte 2



Después de cometer los más atroces desmanes en las calles de Miami y San Francisco, ahora le toca el turno a Los Angeles y Nueva York, en donde los transeúntes temblarán al oír nuestro nombre.
En este número la segunda y última parte de la guía de este sensacional juego.

Páginas 45 y 46

LOK: Soul Reaver / Parte 1



Raziel es empujado al abismo, mientras que sus hermanos cuentan con olvidarse de su presencia para siempre... ¡Nada más equivocado! Hemos regresado para hacerles pagar su osadía, especialmente a Kain. Y con esta nueva guía, este espectacular arcade no tendrá ningún secreto para nosotros.

Páginas 47 a 55

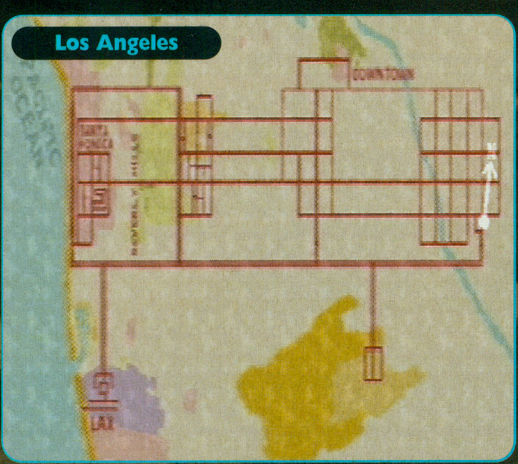
Trucos:

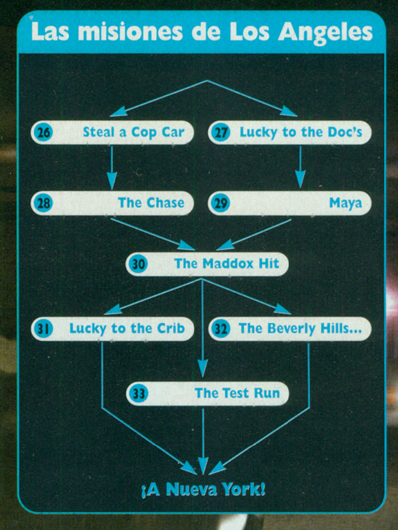
Bugs Bunny Lost in Time 56
Tarzan / Sled Storm 56
Tony Hawk's Pro Skater 56
Grand Theft Auto 56
NFL Blitz 2000 / Winning Eleven 3 58
Dance Dance Revolution 58
The House of the Dead 2 58
Sega Rally 2 58
Mario Golf / Castlevania 64 59
Micro Machines 64 Turbo 59

DRIVER

ESTRATEGIA DE LAS ULTIMAS DOS CIUDADES

Para los que se quedaron con ganas de recorrer (y destruir, por supuesto) otras famosas ciudades americanas, aquí va la estrategia para las dos últimas ciudades de Driver: Los Angeles y Nueva York. Y ya saben, si no rompen, no sirve...





Las misiones

Misión 26: Steal a Cop Car

Objetivo: Tiempo Límite: 2:45
Llevar el auto al escondite.

Misión 27: Lucky to the Doc's

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:50
Ir a buscar a Lucky.

Objetivo 2:
Llevarlo al doctor.
Las misiones 27 y 29 son un poco más difíciles que la 26 y 28, así que si quieren ahorrarse dolores de cabeza, lo mejor es comenzar con la 26 (Steal a Cop Car). Ahora, si les gusta lo complicado...

Misión 28: The Chase

Objetivo: Tiempo Límite: 2:55
Detener a Duval.

Misión 29: Maya

Objetivo 1: Tiempo Límite: 0:55
Ir a buscar a Maya.

Objetivo 2: Tiempo Límite: 1:15
Llevarla al hospital.
Esta misión es bastante parecida a la 27. O sea, recorrer una buena distancia en poco tiempo, para variar. Obviamente, en estas últimas dos ciudades los tiempos son mucho más cortos para completar las misiones, así que vayan armándose de paciencia, porque la van a necesitar.

Misión 30: The Maddox Hit

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:41
Buscar al asesino.

Objetivo 2: Tiempo Límite: 2:10
Ir al Teatro Chino.

Objetivo 3:
La policía nos persigue. Huir rápidamente del lugar.
En esta misión los dos primeros objetivos son muy sencillos, pero el tercero tiene una ruta bastante definida, en la cual habrá que encontrarse sí o sí con la ley, por lo que habrá que despistarlos para llegar al escondite, ya que es obligatorio llegar sin la "escolta".

Misión 31: Lucky to the Crib

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:00
Ir a buscar a los maleantes.

Objetivo 2: Tiempo Límite: 1:00
Sacarlos de ahí.

Objetivo 3:
Llevar a Lucky al escondite.

Misión 32: The Beverly Hills Getaway

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:00
Ir a Beverly Hills.

Objetivo 2:
Ir al escondite.

Objetivo 3:
La policía nos persigue, mejor ir al otro lugar.

Misión 33: The Test Run

Objetivo 1:
Esta es, sin dudas, la misión más sencilla de las últimas tres de Los Angeles. Hay que recorrer un largo camino muchachos, pero afortunadamente no hay un límite de tiempo, por lo que podemos conducir tranquilamente. Algo así como un premio a la resistencia...

Misión 34: Grand Central Station Switch

Objetivo 1: Tiempo Límite: 3:20
Encontrarse con el contacto.

Objetivo 2:
Ir a Grand Central.

Objetivo 3:
Volver con el contacto.

Misión 35: Luther's Heap O' Junk

Objetivo:
Llevar el auto destruido.
La misión 35 es más sencilla que la anterior. Lo bueno es que no hay tiempo límite, pero el auto está bastante destruido (más del 75%), por lo que hay que manejar con mucho cuidado. Así que mi consejo, si son de correr a lo loco chocándose contra todo lo que se les pase por delante, es elegir la misión 34.

Misión 36: The Accident

Objetivo: Tiempo Límite: 1:35
Causar el accidente.

Misión 37: The Rescue

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:40
Ir a buscar a los muchachos.

Objetivo 2:
¡La policía! Sacarlos inmediatamente de ahí.
Una vez que completemos el primer objetivo, la policía se viene al humo, por lo que la cosa se va a poner compliqueti.

Misión 38: Take a Cab

Objetivo:
Traer el taxi.

Misión 39: Trash Granger's Wheels

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:00
Arruinarle el auto a Granger.

Objetivo 2:
Regresar al Motel.

Misión 40: Take out Granger's Boys

Objetivo 1: Tiempo Total: 2:00
Perseguir a la banda de Granger.

Objetivo 2:
Tres autos más.

Objetivo 3:
Dos autos más. ¡Vamos que falta poco!

Objetivo 4:
Un auto más.
El tema de esta misión es romper todos los autos contrarios en tres minutos. Bastante sencillo, ya que los autos contrarios no van a demasiada velocidad.

Misión 41: The Negatives

Objetivo 1: Tiempo Límite: 1:10
Ir a buscar los negativos.

Misión 42: Rite of Passage

Objetivo: Tiempo Límite: 4:00
Tenemos cuatro minutos para recorrer todo el camino. Hay que tener cuidado, ya que el tiempo no deja demasiado margen para el error.

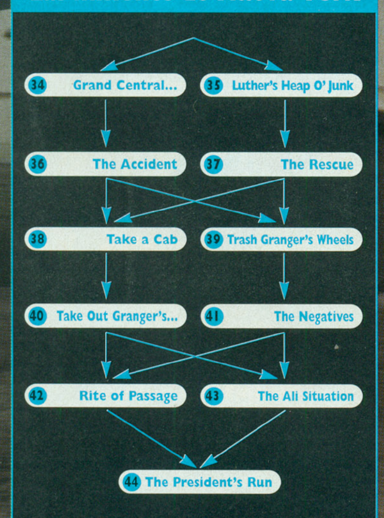
Misión 43: The Ali Situation

Objetivo 1: Tiempo Límite: 2:00
Ir a salvar a Ali.

Objetivo 2:
Llevarla hasta el Motel.

Misión 44: The President's Run

Objetivo:
Sacar al presidente de ahí.
Esta es la última misión del juego. No hay tiempo límite, pero se van a dar cuenta que todo el mundo está en nuestra contra. Gracias a el buen juicio de los programadores, el auto tiene más resistencia a los golpes, así que con un poco de suerte salgan vivos de ésta, para disfrutar de la animación final.





Tengan en cuenta que el final del juego es distinto según lo que elijan en las misiones 42 y 43. El final "bueno" lo pueden ver jugando la misión 43, y el "normal" con la misión 42.


LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER
GUIA ESTRATEGICA

Antes que nada conviene aclarar que los dos "Legacy of Kain" no tienen demasiado en común, dejando de lado que comparten una historia realmente interesante, que es la siguiente: En el primer juego "Blood Omen", Kain es atacado por una turba descontrolada (conocida como The Brigands), y muere clamando venganza. Esto llega a los oídos de un oscuro hechicero, quien otorga a Kain la oportunidad de devolver el golpe, pero tomando la forma de un vampiro. Cegado por su ambición, Kain acepta y se transforma en un nosferatu que recorre las tierras vaciando la sangre de quien se le cruce, en su búsqueda por los integrantes del Círculo de los Nueve.

En esta segunda parte, la historia toma un curso totalmente diferente: Kain es un poderoso vampiro, que ha creado un reino de terror y caos. Para poder mantener su reinado, ha creado seis tenientes. Mientras el tiempo pasa, sus súbditos van evolucionando, dejando de ser meros vampiros para mutar en criaturas mucho más complejas. El tema es que uno de sus tenientes, Raziel, muta en algo realmente poderoso, y la pueba de ello es que estrena unas alas que producen la cólera inmediata de su jefazo, que de la calentura se las arranca (más bien los huesos, dejando la piel), y ordena a sus otros tenientes arrojar a Raziel al abismo. Pero lo que ellos nunca podían imaginar era que el muchacho no estaba acabado del todo, y que en algún lugar en el mundo de los espíritus está listo para vengarse de Kain y sus hermanos...

Una nueva búsqueda

Como dije anteriormente, este Legacy of Kain no tiene nada que ver con el anterior juego, ya que principalmente es un arcade con muchos acertijos y problemas de lógica, mechado con ciertas peleas esporádicas con los esbirros del mal. Quienes hayan jugado al primer título verán una continuidad en la historia, pero diferencias significativas en lo que a la mecánica del juego se refiere. Pero esto no es nada malo, creo los cambios han hecho del Soul Reaver un desafío más que interesante, aunque hay que reconocer que también es algo complicado y uno de esos juegos a los cuales hay que tenerles bastante paciencia.

Obviamente, el objetivo del juego es destruir a nuestros hermanos (misteriosamente cuatro de ellos, seguramente por falta de tiempo los programadores decidieron acortar la cosa un poco) y darle una buena tunda a Kain, que ha hecho de nuestra vida un tormento eterno.

El engine

El juego, que tiene una perspectiva en tercera persona, cuenta con un engine que la gente de Crystal Dynamics había utilizado anteriormente en el Akuji, pero que no se lucía como en este caso. Los gráficos son prácticamente insuperables, y demuestran que la Playstation todavía tiene algunas cartas en la manga. Los niveles son bastante grandes, y aunque el juego utiliza la niebla como método para no tener que mostrar todo en la pantalla, esto no molesta para nada ya que añade atmósfera a toda la historia vampírica, lo que viene de perillas.

Por el otro lado, los diseñadores del juego idearon un sistema muy piola por el cual Raziel tiene la habilidad de habitar dos planos diferentes: El material y el espectral. Esto ha permitido generar puzzles más complejos, ya que en muchas ocasiones las cosas que se pueden hacer en el plano material (en donde los enemigos son





diferentes y se pueden utilizar los elementos del entorno) dependen de nuestras acciones en el otro plano. Esto, cabe destacar, ha hecho que la dificultad del juego sea bastante elevada, ya que en reiteradas ocasiones nos sentiremos perdidos sin saber lo que tenemos que hacer.

Más almas, por favor

Otra diferencia radical es que Raziel, al caer dentro del abismo, ha perdido su necesidad de tomar sangre para sobrevivir, pero esto ha sido reemplazado por otra urgencia: Capturar las almas de nuestros enemigos. Esto le da un sentido a la lucha en sí, ya que no peleamos por el mero hecho de pelear, sino por mantener nuestro cuerpo en el plano material, que necesita como combustible estas tan preciadas almas. Más adelante no será indispensable alimentarse continuamente -como verán en la guía que les preparamos a continuación-, por lo que podremos evitar pelearnos con todo lo que se nos ponga adelante, algo que va a resultar muy útil ya que los enemigos no desaparecen nunca y se van regenerando continuamente. Esto, por supuesto, es muy útil al principio, pero como el juego está más orientado a la exploración, en muchas ocasiones va a ser mejor evitarlos alevosamente.

En síntesis





Soul Reaver es uno de los juegos que más esperamos en la editorial, y no nos defraudó para nada. Los gráficos, como mencionamos anteriormente, son impecables, y aunque es un tanto difícil, los perseverantes van a encontrar en este arcade un título en el que se van a pasar muchas horas explorando y descubriendo secretos en las tierras de Kain. Y si se enloquecen, nada mejor que la guía para que los saque de un apuro... Y recuerden: Sólo los que perseveran triunfan en el Soul Reaver. N

Lo mejor: La historia, los puzzles, el diseño de los niveles.
Lo peor: A veces es un poco difícil y se hace un tanto frustrante.

93%

Algunos consejitos

1. Para comenzar, tengan en cuenta que el juego permite hacer "save" en cualquier momento, pero al reiniciar la partida no nos va a dejar en el mismo lugar en el que salvamos, sino que siempre vamos a empezar en la habitación principal, en donde se encuentra la saliente en la cual nuestro nuevo "amo" nos indica cuál es nuestro próximo objetivo. El fin de salvar la partida es mantener todos los puzzles y cada objeto en el juego en la misma posición en la que los habíamos dejado anteriormente.

2. Como dije en la página anterior, los puzzles en ciertas ocasiones son bastante complicados, y muchas veces lo mejor, cuando nos encontramos atascados, es dejar el juego por un rato (lo mejor un día) y volver a intentarlo con alguna táctica nueva. Para el Soul Reaver hay que armarse de mucha paciencia...

3. Los enemigos finales (Bosses o Gordas, como quieran llamarlas) no son difíciles de derrotar, y en la mayoría de las ocasiones requieren algo de astucia para finiquitarlas. La mejor estrategia es mirar un poco el lugar y ver si existe algo que se pueda hacer además de repartirle bifes.

4. Recuerden que en este juego no existe la muerte (¡ya estamos muertos!), y que la única forma de "perder" es cuando un enemigo nos quita toda la energía en el mundo material, y luego hace lo mismo en el mundo espectral. Algo que no sucede casi nunca, ya que los enemigos de los dos mundos no son los mismos (exceptuando los enemigos finales, por supuesto), y si nos están dando para que tengamos en nuestra forma terrena, nuestro dolor de cabeza habrá desaparecido entre los espectros, por lo que podremos devorar algunas almas, para luego volver a pararnos sobre un acceso al mundo material y seguir con nuestra lucha.

El mundo material y el espectral

El tema de los dos mundos (el material y el espectral) es bastante sencillo, y a medida que el juego se va desarrollando van a entender las principales diferencias, pero es mucho mejor que les cuente de entrada qué es lo que van a encontrar en los dos lugares, ya que ésta es una de las claves del juego, y en muchas ocasiones habrá que pasar de dimensión para resolver ciertos acertijos.



Mundo Espectral:

El mundo espectral es en el cual pasaremos menos tiempo (un 20% del juego). Las principales ventajas es que dentro de este mundo los enemigos son menos poderosos, y las almas se encuentran muchas veces deambulando por ahí, listas para que las devoremos. Por el otro lado también se puede atravesar las puertas enrejadas (teniendo la habilidad de Melchiah, fíjense en el cuadro de la página siguiente), y los escenarios (el mundo espectral es algo así como una proyección del material) tienden a deformarse, por lo que en ciertas oportunidades las alturas y distancias se ven distorsionadas. Esto es útil cuando nos encontramos sin una salida aparente, y la solución se encuentra en este plano. La gran desventaja es que ningún objeto (puertas, cubos, armas, etc.) se pueden utilizar. Ah! Y el tiempo no pasa.

Mundo Material:

El mundo en donde se encuentra la verdadera acción, pero también en el cual somos más vulnerables, como por ejemplo al agua (por lo menos hasta más de la mitad del juego). Acá se pueden utilizar todos los objetos y trepar a lugares especiales. Lo único que hay que tener en cuenta es que si recibimos demasiado daño en este mundo, perderemos la forma física y retornaremos al mundo espectral.



Los Portales

A través del Soul Reaver, vamos a encontrar una cierta cantidad de puertas con un símbolo azul, que indican la entrada al cuarto de los portales. Estos sirven para poder transportarse a través de Nosgoth más rápidamente. No se olviden que es muy importante entrar al cuarto y pararse dentro de los activadores para que el lugar quede marcado.

1 
NOS TRANSPORTA A: El sector izquierdo de la Fortaleza de Nupraptor.

2 
NOS TRANSPORTA A: El territorio en ruinas del clan de Raziel (o sea, nosotros).

3 
NOS TRANSPORTA A: Este símbolo nos lleva a metros de la entrada de la cueva de Zephon.

4 
NOS TRANSPORTA A: Nos teletransporta fuera de la entrada a la Catedral.

5 
NOS TRANSPORTA A: Para pelear el encuentro final con Kain, ésta es la parada, muchachos!

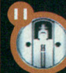
6 
NOS TRANSPORTA A: Este símbolo nos envía al centro del oráculo.

7 
NOS TRANSPORTA A: Entrando al portal nos lleva al comienzo del nivel Ash Wastes.

8 
NOS TRANSPORTA A: La región bajo el agua del Glyph de la Luz.

9 
NOS TRANSPORTA A: La entrada de la caverna que nos lleva a Abyssal Vortex.

10 
NOS TRANSPORTA A: Un pasaje de ida a la ciudad humana oculta.

11 
NOS TRANSPORTA A: A las afueras de la Tumba de Serafan.

12 
NOS TRANSPORTA A: El territorio de Melchiah, justo antes del gran lago.

13 
NOS TRANSPORTA A: Con este portal vamos a las afueras de Drowned Abbey.

Los chiches de Raziel



Trepar:

Se consigue: Zephon
En muchos lugares van a notar una textura medio rara en las paredes (algo así como unas líneas horizontales, como lo muestra la foto), lo que significa que se pueden trepar. Esto, además de permitirnos acceder a nuevos niveles, también nos va a ayudar a conseguir muchos de los secretos del juego.



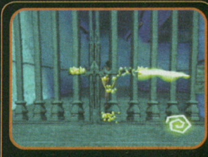
Telekinesis:

Se consigue: Morlock
Una vez que conseguimos este poder, se puede utilizar para empujar nuestros enemigos (hacia las picas, por ejemplo) o mover los bloques de los acertijos, que en muchas ocasiones estarán en habitaciones no accesibles, y la única forma de moverlos será a través de la telekinesis.



Nadar:

Se consigue: Rahab
Antes de tener esta habilidad, la entrada al agua significaba retornar al plano espectral. Pero luego de obtenerla, podremos internarnos dentro de las grandes masas de agua del juego a buscar secretos, y acceder a nuevos niveles que antes estaban vedados para Raziel.



Atravesar puertas:

Se consigue: Melchiah
Cuando poseemos esta habilidad, no bien encontremos una puerta de rejas tenemos que pasar al plano espectral, y presionar hacia adelante para pasar cual un T-1000 para el asombro de los presentes. Tengan en cuenta que sólo actua en las rejas, no en las puertas de madera u otro material.



Cinta:

Se consigue: Dumah
Una vez que hayamos obtenido esta habilidad, muchos secretos del juego se nos van a revelar. Cuando veamos una textura circular que se reitera acrecentándose en el piso (algo así como surcos), corré alrededor rápidamente. Cuando completes el circulo, algo va a pasar.



Soul Reaver:

Se consigue: Kain
Una vez que derrotemos a Kain en los pilares de Nosgoth, vamos a conseguir la Soul Reaver. En el plano físico la espada nos permite no perder energía y a la vez atacar a nuestros enemigos, pero no bien nos den un saque, adiós espada. En el plano espectral siempre está presente.



Fire Reaver

Se consigue: Drowned Abbey
Esta mejora para la Soul Reaver permite "encenderla" en cualquier fogata, y con ella incendiar a los vampiros. Si además utilizamos el ataque de telekinesis, lanzaremos mortíferas bolas de fuego, que achicharrarán a nuestros adversarios aunque estén lejos. Muy útil.



Artefactos:

Se consiguen: En todo el juego.
Los artefactos, que están diseminados por todo el juego (hay 15 en total), permiten mejorar el largo del espiral del medidor de nuestra energía. Cada vez que recolectemos 5, el medidor crecerá un poco. Tengan en cuenta que sólo funciona para el medidor del mundo material.

El entrenamiento y las debilidades

El primer nivel del Soul Reaver sirve para conocer los movimientos básicos de Raziel, como saltar, planear con lo que queda de nuestras alas, atacar nuestros enemigos (con nuestras manos, arma bastante básica pero poderosa como pocas), entender el funcionamiento básico de los portales y cómo se devoran las almas de nuestros enemigos (básico para sostener nuestra forma material) y conocer las debilidades de los vampiros, que son las siguientes:

1- Luz del sol: Donde veamos un tragaluz, ése será el punto indicado para lanzar a nuestro oponente, después de pegarle unos chirlos y dejarlo listo para agarrarlo (con el triángulo) y tirarlo, y ver el efecto de la sobreexposición solar sin bronceador con FP 50.

2- Agua: Los vampiros son de naturaleza roñosa, y mueren al contacto de ella. Exceptuado a los Rabahim, que son inmunes y como si fuera poco les gusta nadar.

3- Fuego: Las antorchas también son nuestras aliadas a la hora de incendiarlos. Luego de agotada su luz, basta con acercarla a una fogata.



4- Empalamiento: Muchas de las paredes están adornadas con unas picas, que son muy útiles para lanzar a los vampiros y empalarlos. Esta muerte es instantánea, y no pueden recuperarse aunque no tomemos su alma. Ojo! Hay que tener cuidado cuando empalamos a un nosferatu con alguna de las lanzas que se encuentran en el juego, ya que si no consumimos el alma rápidamente, no bien sacamos la lanza del cuerpo el vampiro vuelve a la vida, por lo que habrá que repetir todo el proceso.

The Underground Region

No bien terminemos el entrenamiento, tendremos la libertad de movernos libremente en Nosgoth, o por lo menos hasta donde nuestras habilidades nos permitan (en muchos casos, lugares a los cuales no se podía acceder por ningún medio, son accesibles gracias a la adquisición de alguna nueva habilidad tomada de uno de los hermanos de Raziel -ver "Los Chiches de Raziel"-).

Por este motivo, el juego es bastante abierto, y se puede explorar todo con mucha atención; esto lleva bastante tiempo, cabe aclarar. Por la naturaleza del Soul Reaver, nos pareció mejor indicarles cuáles son los lugares en los que se van a presentar problemas difíciles de resolver, para que puedan jugar tranquilos, y si se quedan atascados en algún sector, puedan chequear esta guía para seguir jugando sin problemas.

1- El salto desde el Abyssal Vortex a la siguiente zona:

En este caso, conviene entrar a la puerta que conduce al portal, así guardamos la información del lugar (Portal 9), y nos dirigimos al centro del Abbysal Vortex, en donde hay que efectuar un salto con la "X" apretada para llegar al otro lado del acantilado. Luego de matar los dos guardias que aparecen en la puerta, se nos da acceso a el lugar donde estaba nuestro clan. Aquí podemos retornar al portal nuevamente por la puerta con el símbolo azul, para guardar la info del lugar (Portal 2).

2- Bajar el puente:

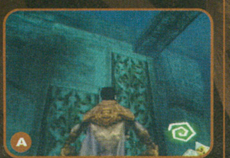
Hay que subir la escalera de la torre, para activar de esta forma uno de los puentes levadizos, lo que nos conduce a la zona del clan de Melchiah.



Luego de combatir a varios monstruos, y ver la zona de las tumbas (nos muestra un bajorelieve de Melchiah), una puerta de reja nos conduce al portal, para guardar la información del lugar (Portal 12). Salgan por el otro lado del portal, y crucen la puerta, y prepárense a saltar de manera coordinada los pilares hundidos, para atravesar el lago, y llegar de esta forma al otro lado.

3- La escalera oculta:

No bien nos situamos dentro del mausoleo que se encuentra al otro lado, van a ver unos dibujos en una pared a la izquierda, que al pasar al



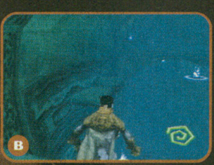


plano espectral se transforman en una escalera (foto A). Es necesario trepar y luego dirigirse a la parte superior izquierda del lugar, para empujar un bloque que luego encaja en el final del pasillo (foto B). Esto nos abre una reja para acceder al siguiente cuarto.

4- Los bloques colgantes:

Ahora hay que empujar el bloque que está en la pared, tirarlo al piso, y luego de combatir con los vampiros, empujarlo hasta llevarlo a la otra punta, donde se encaja en un lugar similar de donde lo sacamos, pero en la pared opuesta (foto A). Esto hace que se abra una reja, que nos permite



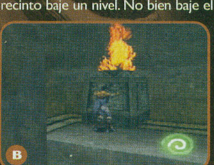


regresar a la escalera del punto 3, subir, pasar al plano material y subirse a uno de los bloques colgantes para con el contrapeso uno quede arriba, pasar nuevamente al plano espectral (en donde los objetos no funcionan, por lo tanto los bloques no se mueven con nuestro peso) y de esa forma cruzar al cuarto que hay enfrente (foto B).

5- Un puzzle bastante fácil:

En este cuarto hay dos bloques encimados que parecen una columna. Hay que moverlo (se pueden mover apilados) hacia la izquierda, pararse en la saliente y empujar el bloque superior con el cuadrado, para luego acomodarlos en los lugares correspondientes, teniendo en cuenta que coincida el dibujo de la pared del fondo con el bloque.



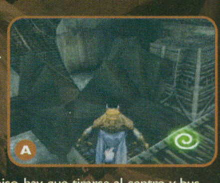


6- La entrada a la guarida de Melchiah:

Lo que hicimos en el punto anterior nos permite salir a una pequeña terraza, en donde encontraremos un bloque. Para poder acceder a la guarida de Melchiah, hay que empujar el bloque para abajo, y encimarlo con el que está en el piso para luego moverlos hasta la entrada de la cueva de nuestro hermano. Luego hay que trepar y ¡presto!

7- Bajar el piso:

Dentro de la guarida, hay que buscar el ascensor, bajar un nivel y activar el switch y luego la palanca para mover los engranajes (foto A). Es necesario subir nuevamente por el ascensor, y mover la palanca del piso, lo que permite que el centro del recinto baje un nivel. No bien baje el piso, hay que tirarse al centro y buscar en las paredes una de las entradas con unos símbolos en la parte de arriba, y recorrer el túnel hasta donde se encuentran los bloques con fuego. Lo importante es mover los bloques hasta que se encuentren bajo los pilares que sostienen el piso (foto B).



Los bloques de fuego son cuatro, y al moverlos en su totalidad permiten que el piso del recinto baje otro nivel. Cuando el piso desciende, se pone al nivel de los bloques de fuego, que en esta ocasión hay que correrlos siguiendo los caminos en el piso, para que encajen con los cuatro vértices del centro del cuarto (foto C). De esta forma el centro del cuarto desciende una vez más, mostrándonos la entrada a la guarida de Melchiah. Salven el juego para no tener que repetir todo.





Melchiah

• **Dificultad:** Fácil
• **Recompensa:** Habilidad para atravesar puertas



No se asusten por el tamaño de nuestro hermano menor, que es muy sencillo desrtuirlo. Es lento, por lo que la mejor estrategia para evitarlo es correr alrededor de la jaula que está en el centro. Lo que hay que hacer para acabar con Melchiah es lo siguiente:

1- Acercarnos hasta uno de los cuartos laterales, subir por el agujero de las columnas que sostienen la puerta y tomar la palanca que abre la puerta en su interior. Esperar a que Melchiah pase medio cuerpo y soltar la palanca. Las rejas bajan y lo hieren.

2- Cruzar al cuarto opuesto y realizar el mismo trabajo. Para este momento Melchiah está bastante mal herido. La manivela que está en su escondite se libera.



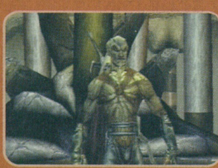
3- Esperarlo fuera de la jaula, esperar que entre con y girar la manivela. Las hojas del techo lo aplastan sin piedad ¡Ouch!



Uno de los temas más complicados (a mi entender) en el Soul Reaver es que después de haber derrotado uno de los jefes finales (Boss o Gordas) uno no sabe exactamente dónde ir. Por eso, para no perder tiempo, lo mejor es llegar hasta el portal y teletransportarse al Abyssal Vortex (Portal 9), y de ahí dirigirse a la entrada del Santuario de los Clanes. Ahí nos vamos a enfrentar con Kain, para conseguir la Soul Reaver.

Kain

• **Dificultad:** Media
• **Recompensa:** Soul Reaver



Lo único complicado al luchar con Kain es que aparece en tres lugares a los bordes de los pilares de Nosgoth, obviamente siempre en el punto más alejado de donde nos encontramos. Lo importante es tratar de llegar antes de que nos ataque con la Soul Reaver, ya que un solo golpe (dispara a la distancia, atravesando todo, pilares inclusive) es suficiente para enviarnos al plano espectral, en donde hay unos wraiths que nos quieren devorar el alma.



Igualmente no se preocupen, que basta con succionar unas almas de las que andan deambulando para pararse en el mini-portal que nos devuelve a la materia. Con tres golpes de nuestras manos, Kain se retirará, dejándonos como recompensa la espada.

Luego de obtener la espada, aparece el fantasma que "descansa" en los pilares de Nosgoth, indicándonos que podemos acercarnos cuando querramos obtener información extra acerca adónde debemos ir.

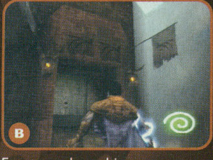
Con la espada en nuestro poder, debemos utilizarla en la puerta por la que ingresamos, teniendo en cuenta que el dibujo de la puerta misma indica que se puede usar la Soul Reaver como llave.

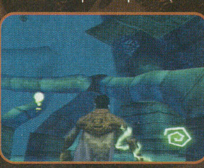
Toda la información dada por el fantasma, indica que nuestro próximo objetivo es Zephon, otro de nuestros hermanos.

The Silenced Cathedral



Para llegar a la Catedral, primero habrá que volver hacia atrás, en donde se encontraban unos pilares similares a los de Nosgoth (foto A), en los cuales una de las salidas terminaba en una puerta enrejada. Con la habilidad obtenida de Melchiah, ahora podemos atravesar la puerta en el plano espectral, para luego dirigirnos a la entrada de la Catedral, la cual tiene una puerta que se debe abrir con la Soul Reaver (foto B). Ah! Mirando hacia atrás, en donde está la puerta, hay una entrada para el portal (Portal 4). Entren y salven el juego.





1- Trepar el primer tramo:

Para poder ascender el primer tramo de la Catedral, hay que pasar al plano espectral, y luego que la tubería se deforma, trepar por la última de la izquierda. Es recomendable (en todo este nivel) caminar utilizando "R1" apretado para no correr, y de esta forma evitar las caídas de las resbalosas tuberías.

2- Puzzle de los bloques con figuras:

En este nivel van a tener que romperse un poco el bocho, y tener mucha paciencia, ya que en varios cuartos existen puzzles en donde hay que mover (y girar) cubos para ponerlos en los lugares correctos, y de esta forma activar ciertos mecanismos en todo el nivel. Lo más penoso es que casi siempre va a haber Zephonims (vampiros de la casa de Zephon) molestando y atacando continuamente, y por más que los matemos, van a aparecer una y otra vez. En este primer puzzle, además de acomodar las piezas para que encajen, se van a tener que ayudar con uno de los cubos para poner el primero, que está un poco más alto.



La resolución de este puzzle habilita tocar el segundo switch para las trabas de madera que accionan el ventilador gigante, que nos lleva al nivel superior de la Catedral.



3- Recomponer la tubería:

Este puzzle, el primero que se encuentra al atravesar la primer puerta de madera, es bastante sencillo, y al igual que el anterior requiere girar y mover los cubos para recomponer la cañería. El único inconveniente es que los cubos están apilados, pero se pueden separar moviéndolos hasta la saliente y luego separándolos con un toque. Esto rompe el primer cobertor de cristal de los cuatro switches que están en el suelo.

Dato: Recuerden que los bloques se pueden girar apretando el cuadrado + L1.

4- Recomponer la tubería II:

El puzzle de la segunda puerta de madera es idéntico al del punto 3, y destruye el segundo cobertor de cristal.

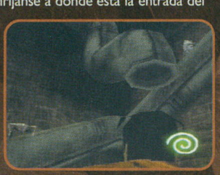
5- Las campanas y el vitraux:



Seguramente ya han visto las dos campanas que se encuentran en este nivel. Lo que hay que hacer es golpear una de ellas, y dirijirse rápidamente a la segunda y golpearla también, mientras la primera siga sonando. Esto hará que un vitraux que se encuentra al final del pasillo se rompa.

6- El pasadizo:

Con el vitraux roto, el acceso al pasadizo que se abre con la manivela es posible en el mundo espectral. Giren la manivela, e inmediatamente vayan al mundo espectral, y luego diríjanse a donde está la entrada del pasadizo. Dentro hay una palanca para dejar la puerta abierta de aquí en más.



Luego hay que tomar el camino que está detrás del bloque que hacía de puerta, y escalar la tubería hasta el nivel superior.

7- ¡Los tubos cantores de Viena!:



Después de pasar por una puerta de reja, el camino se divide en dos para unos cuartos que tienen tres tubos tapados. La combinación de dos abiertos hace un sonido que quiebra los dos cobertores faltantes, de los switches en el piso. Ahora hay que moverlos para activar el segundo ventilador, que nos lleva al nivel superior.

8- Trabajo de plomería:

Al subir, inmediatamente vemos dos secciones de la tubería rotas. Lo único que hay que hacer es colocar los tubos en su lugar, para que luego el aire circule correctamente.

9- El cuarto de ventilación:

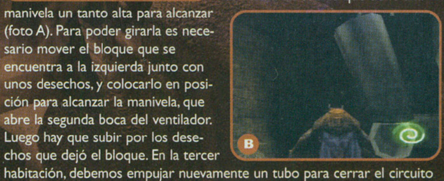
Este cuarto tiene dos switches para activar. Los switches separan dos bloques de piedra, y dan acceso a una abertura en la pared. Para acceder a esta entrada es necesario subir a las plataformas, pero una esta muy alta, por lo que deberemos pasar al plano espectral para poder llegar a la abertura.



10- Prendiendo los ventiladores:



En la primera habitación que encontramos hay que girar una manivela que se encuentra cerca del piso. Luego subir por los tubos escalonados de la derecha hasta una entrada en la roca. Seguir hasta la tubería que se puede escalar, y entrar nuevamente hasta otra entrada, que nos lleva a un cuarto que tiene una manivela un tanto alta para alcanzar (foto A). Para poder girarla es necesario mover el bloque que se encuentra a la izquierda junto con unos desechos, y colocarlo en posición para alcanzar la manivela, que abre la segunda boca del ventilador. Luego hay que subir por los desechos que dejó el bloque. En la tercer habitación, debemos empujar nuevamente un tubo para cerrar el circuito de caños (foto B), y girar la última manivela que se encuentra arriba, para de esta forma activar definitivamente el ventilador, para ascender a la próxima área. Obviamente, para llegar al ventilador hay que desandar todo el camino (foto C).



Luego de llegar a la cueva de Zephon, existe una bifurcación que nos lleva al portal para guardar la información del lugar (Portal 3).

Zephon

• **Dificultad:** Fácil
• **Recompensa:** Trepar



Nuestro segundo hermano ha adquirido propiedades de los arácnidos, y descansa en su guarida igual que la madre de los aliens. Para derrotarlo hace falta seguir estos 5 sencillos pasos:

1- Acercarnos para que Zephon nos ataque, y pegarle a la pata que se entierra en el piso.



2- Al perder la pata, deja un huevo, que hay que agarrar y llevar al fondo, en donde descansan los restos de un cazador junto a una antorcha. Con la antorcha hay que encender el huevo, y luego tirárselo a Zephon.



3- Repetir esta tarea dos veces más, y ¡chau Zephon! La derrota de nuestro hermano nos dará una nueva habilidad: Trepar ciertas paredes.

Tomb of the Serafan



La nueva habilidad que adquirimos nos permite trepar ciertas paredes. Con este beneficio, debemos ir hasta los pilares de Nosgoth (el lugar donde combatimos con Kain) y trepar por una pared que tiene unas líneas horizontales, para luego ingresar a la entrada de la Tumba de los Serafanes. No bien llegamos a la tumba, hay una pared que se puede trepar a la izquierda, que conduce al portal para guardar la información (Portal 11).

1- La entrada a la Tumba:

No bien entramos a la tumba, encontramos un bloque impidiéndonos la entrada. Hay que moverlo, y luego, dentro de la tumba (en donde descansaban los restos de nuestros hermanos) pasar al mundo espectral, y de esta forma abrir un hoyo en el medio del piso. Junten coraje y salten dentro, pasen la puerta y prepárense para luchar con Morlock.



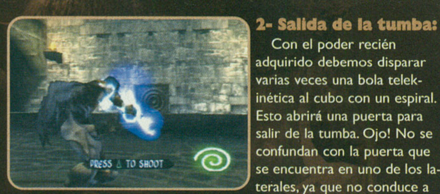
Morlock

• **Dificultad:** Fácil
• **Recompensa:** Telekinesis



No bien pasemos nuevamente al plano material, Morlock hará acto de presencia. El único problema es que nos ataca continuamente con su poder de Telekinesis, pero bastan unos cuantos golpes de la Soul Reaver para dejarlo atontado, y luego podemos devorar su alma. Si nos pega la espada desaparecerá inmediatamente, pero no se preocupen que pegándole un par de veces, quedaerá atontado, y luego podemos aprovechar para tirarlo al agua.





2- Salida de la tumba:

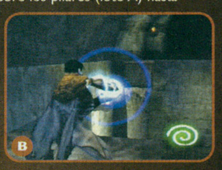
Con el poder recién adquirido debemos disparar varias veces una bola telekinética al cubo con un espiral. Esto abrirá una puerta para salir de la tumba. Ojo! No se confundan con la puerta que se encuentra en uno de los laterales, ya que no conduce a donde nos tenemos que dirigir.

***Dato:** Si tienen problemas para apuntar, lo mejor es dejar presionado L2+R2, para mover la vista, y luego dejar presionado el triángulo, moviendo el botón análogo para apuntar a donde querramos.*



3- Unos saltos mortales:

Para poder llegar hasta esta saliente hay que trepar en donde están las marcas, y luego saltar sobre los pilares (foto A) hasta encontrar el bloque sobre el último pilar, al cual hay que dispararle una bola telekinética (foto B) para que caiga, y de esta forma poder alcanzar el otro extremo del cuarto.





4- El poder de la Telekinesis:

Para poder avanzar en este cuarto, es necesario matar a los dos Rabahims que joden bastante, y luego mover con la telekinesis el bloque que está dentro de la jaula hacia la pared, para luego pasar al plano espectral, atravesar las rejas y subir a la entrada que se encuentra arriba.

Drowned Abbey

1- El barco:

El tema del barco es bastante sencillo: Sólo hay que volar hasta él, y pasar al mundo espectral, en donde la parte posterior del mismo se deforma, permitiendo entrar a la cueva que está en el frente. No bien pasemos esto encontraremos la entrada al portal para guardar la ubicación (Portal 13).





2- La puerta:

Las puertas también se abren con la telekinesis. Como ésta, que da acceso a la ciudad inundada. Después de la intro de la ciudad, tenemos que saltar varios pilares hundidos hasta llegar al cuarto que tiene el piso como un tablero de ajedrez.

3- Una subida difícil:

En el cuarto estaremos en el plano espectral (ya que está debajo del agua). Hay que buscar un pilar en el fondo a la derecha, en donde podemos trepar, para volver al mundo material. Atrás nuestro hay una pared que se puede escalar, que nos lleva a una saliente. Ahora preparen los nervios porque hay que realizar una serie de saltos bien difíciles. ***Dato:** Recuerden que se pueden guiar por la sombra de Raziel en los vuelos.*

4- Los saltos de fé:



No bien trepamos a la saliente, hay que realizar una serie de saltos por los tirantes del techo (foto A), para alcanzar una entrada en la otra punta., a la izquierda. Tengan cuidado, ya que la caida implica aterrizar en el agua, por lo que hay que hacer el paso 3 nuevamente.

Luego de llegar a la saliente, hay que destruir un vitraux, que nos muestra una serie de gárgolas que hay que saltar, de igual forma que los tirantes del techo (foto B). Y acá hay que tener mucho cuidado, ¡ya que la caida implica regresar y hacer todo desde antes del punto 3! Si lo hacemos bien, vamos a llegar a donde está algo parecido a un faro. De aquí hay que saltar al campanario y tocar la campana, que nos abre otra puerta bajando la escalera (foto C).



6- Un último esfuerzo:

Bajen la escalera sin miedo, que al final van a tener que mojarse un poquito y entrar a la "pileta" de Rahab. Para poder volver al mundo material, es necesario trepar los pilares que van ascendiendo, hasta el último, que tiene el pequeño portal para cambiar de plano.





Rahab

- **Dificultad:** Fácil
- **Recompensa:** Nadar



Nuestro tercer hermano retoza alegremente en el agua cual hombre de la atlántida, y el paso para derrotarlo es bien sencillo: Disparar bolas telekinéticas a los ventanales superiores. Cuando todos los ventanales están destruidos, un rayo central va a bajar, que cocinará a nuestro hermano rápidamente. Cuando muera nos va a dar una nueva habilidad, que nos permite nadar como pececillos. *Dato: Con el botón de nado + el L1, Raziel efectuará un salto del agua para alcanzar zonas más difíciles.*

Fire Reaver



Para hacer el upgrade de la Soul Reaver a Fire Reaver, es necesario salir de la guarida de Rahab, regresar al cuarto del piso como un ajedrez (nadando, obviamente), y romper el vitraux para ingresar a la segunda zona (foto A). Si recorren un poco van a ver otro vitraux, con una espada. Al ingresar llegaremos a la cámara donde se puede realizar el upgrade de nuestra impresionante arma (foto B), que junto con la telekinesis tendrá la habilidad de lanzar mortíferas bolas de fuego.



El número que viene, la pelea con el último hermano de Raziel, y el enfrentamiento final con Kain, ¡más todos los trucos y secretos!



Bugs Bunny Lost in Time

Ante todo tengan en cuenta que estos trucos funcionan con la versión europea de este juego (PAL).
Para poder usar estos trucos, todo lo que tienen que hacer es ir a la pantalla de selección de épocas y una vez que estén ahí, mantengan presionados **L2** y **R1** al mismo tiempo y no los suelten.
Después de eso simplemente usen cualquiera de estos códigos.

Seleccionar niveles
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado

Recargar la energía
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo

Zanahorias al máximo
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo

Todas las habilidades
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado

Llaves adicionales
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado

Ver la secuencia del final "completo"
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo

Ver la secuencia del final "incompleto"
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado

Tarzan

Pasar de nivel
Mientras estén jugando hagan esta secuencia:
R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2

Vidas infinitas
Al igual que en el caso anterior, hagan esta secuencia mientras estén jugando:
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Sled Storm

Habilitar el "Storm Sled"
Primero entren en el menú de opciones, seleccionen la opción "Load / Save" y entren a la pantalla en la que se ponen los "Passwords".
Cuando lo hayan hecho pongan este código:
Círculo, Triángulo, Cuadrado, R2, R2, L1, X, Triángulo
Si lo hacen bien, el "Storm Sled" quedará habilitado en la modalidad "Single Race".

Jugar con "Jackal"
Sigan los mismos pasos que en el truco anterior, pero esta vez usen éste código:
L2, L2, Círculo, R2, Cuadrado, R1, L1, Triángulo

Tony Hawk´s Pro Skater

Habilitar todos los modos de práctica
Empiecen a jugar, pongan el juego en pausa, luego mantengan presionado **L1** y hagan:
Cuadrado, ↑, ←, ↑, Círculo, Triángulo
Si lo hacen bien, entonces la pantalla se sacudirá, si eso pasa salgan del juego, entren en la pantalla de selección de niveles y ahí podrán elegir cualquier modo de práctica.

Cabezas gigantes
Nuevamente comiencen a jugar, pongan la pausa y mientras mantienen presionado **L1** hagan:
←, ↑, X, ↓, ↑, X
Si les sale bien la pantalla vibrará del mismo modo que antes y lo único que les queda por hacer es salir del juego y empezar a jugar de nuevo.

Más puntos
Cuando estén en el aire mantengan presionado el control del pad en cualquier dirección junto con el **Círculo** y suelten el botón justo antes de tocar el suelo.

Movimientos especiales
Para que este movimiento funcione bien, primero van a tener que jugar en el "Street Course" y encontrar algún lugar en donde puedan elevarse lo suficiente como para que el personaje pueda maniobrar (una doble rampa en forma de U es lo ideal).
Una vez que la hayan encontrado, hagan **←, ←, X** (rápido) cuando estén en el aire y listo.

Grand Theft Auto

Invencible - Este truco funciona sólo en la versión europea del juego (PAL)
Vayan al menú principal y presionen:
Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado

Para hacer que los trucos que están de aquí en más funcionen, lo que tienen que hacer es poner cada uno en el lugar donde va el nombre del jugador.
Si al aceptar el nombre que pusieron en lugar de empezar a jugar, seleccionan la opción "Rename" y luego ponen un código diferente al que usaron, entonces podrán usar varios trucos al mismo tiempo.

Para hacer que los trucos que están de aquí en más funcionen, lo que tienen que hacer es poner cada código en lugar en donde va el nombre del jugador.
Si al aceptar el nombre que pusieron en lugar de empezar a jugar, seleccionan la opción "Rename" y luego ponen un código diferente al que usaron, entonces podrán usar varios trucos a la vez.

Trucos varios
Usando estos códigos en combinación, van a conseguir habilitar todos los niveles, todas las armas, municiones infinitas, 99 vidas, más protección y algunas otras cosas como por ejemplo: Escapar de la cárcel con mayor facilidad.

BSTARD
THESHIT
MADEMAN
GROOVY
PECKINPAH
HANGTHEDJ

Seleccionar nivel
SKYBABIES

Habilitar todas las ciudades
CAPRICE

Jugar sin policías
CHUFF



NFL Blitz 2000

Para poder activar estos trucos solamente pongan cada código en la pantalla en la que se ven los nombres de ambos equipos justo antes de empezar el partido.

Turbo infinito -- **5-1-4 Up**
Correr más rápido -- **0-3-2 Left**
Más poder ofensivo -- **3-1-2 Up**
Más poder defensivo -- **4-2-1 Up**
Más poder para el equipo -- **2-3-3 Up**
Más poder para los bloqueadores -- **3-1-2 Left**
"Super blitzing" -- **0-4-5 Up**
Super goles de campo -- **1-2-3 Left**
No se puede interceptar -- **3-4-4 Up**
Poder salir de los límites del campo -- **2-1-1 Left**
Pases más rápidos -- **2-5-0 Left**
Ocultar el estadio -- **5-0-0 Left**
Ocultar el nombre del que recibe -- **1-0-2 Right**
Hacerse invisible -- **4-3-3 Up**
Pelota más grande -- **0-5-0 Right**
Cabezas gigantes -- **2-0-0 Right**
Cabezas super gigantes -- **0-4-0 Up**
Jugador sin cabeza -- **3-2-1 Left**
Equipo completo sin cabeza -- **1-2-3 Right**
Jugadores enanos -- **3-1-0 Right**
Jugadores gigantes -- **1-4-1 Right**
Estadio futurista -- **5-0-2 Left**
Estadio romano -- **5-0-3 Left**
Cancha de pasto -- **3-0-0 Up**
Cancha de asfalto -- **3-0-1 Up**
Cancha sucia -- **3-0-2 Up**
Jugar con niebla -- **0-3-0 Down**
Jugar con niebla muy espesa -- **0-4-1 Down**
Clima despejado -- **2-1-1 Left**
Clima nevado -- **5-2-5 Down**
Clima lluvioso -- **5-5-5 Right**
Jugar de noche -- **0-2-2 Right**

Winning Eleven 3

Habilitar al equipo extra de Rumania

Terminen la modalidad **"Cup"** jugando con Rumania con el nivel de dificultad puesto en **"Hard"** (difícil) y al hacerlo podrán jugar con un nuevo equipo de ese país.

Tercer equipo de las estrellas

Para conseguirlo tendrán que terminar una temporada completa en el modo **"League"** usando cualquier equipo, pero con el nivel de dificultad puesto en **"Hard"**.

Jugar con los equipos de las estrellas en cualquier modalidad

Vayan a la pantalla de selección de modos de juego y hagan esta secuencia:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, Círculo
Después de esto podrán usar los equipos de las estrellas en cualquier modalidad sin ningún drama.



Dance Dance Revolution

Antes de usar estos trucos, seleccionen los modos "Arcade" o "Arrange" y en la pantalla para seleccionar el nivel de dificultad presionen **Select** o hagan **↑**, para que aparezca una opción llamada **"Secret Mode"**.
Una vez que vean esa opción, elíjanla y pongan los códigos que aparecen aquí abajo.

Modo de juego alternativo
↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓

Modo "Maniac"
←, ←, →, →, ←, ←, →, →

Modo "Double"
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →

Modo "Mirror"
←, →, ←, →, ←, →, ←, →

The House of the Dead 2

"Continues" infinitos

Completen las modalidades **"Training"** y **"Boss Mode"** y cuando lo hagan, en el lugar en donde figuran los créditos dirá "Free Play".

Todos los objetos

Terminen el modo de **"Training"** en los cinco niveles de dificultad y al comenzar a jugar en el **"Original Mode"** tendrán todos los objetos disponibles.

Sector especial

Terminen el juego sin matar a ningún civil y podrán acceder a esta nueva área.

Arma de Napalm

Maten a los tres primeros zombies del nivel 1 con un solo tiro en la cabeza y encontrarán esta arma en el suelo (después de matar al tercero).

Sega Rally 2

Habilitar todas las competencias

Cuando estén en la pantalla que tiene el cartel que dice "Press Start Button" hagan **↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓**
Si lo hacen bien, van a oir un sonido.

Todos los autos

De la misma forma que con el truco anterior, esperen a estar en la pantalla en la que aparece el cartel de "Press Start Button" y hagan **↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓**
Normalmente estos autos se habilitan jugando el **"10 Year Championship"** y sólo se puede conseguir un auto por cada año de esa competencia.

Circuito especial

Si logran salir en primer puesto en todas las carreras del **"10 Year Championship"** podrán tener acceso a este nuevo recorrido.



Mario Golf

Pantalla para ingresar los códigos
En el menú principal, iluminen la opción **"Clubhouse"** y presionen **Z + R + A**
Al hacer esto habilitarán la opción **"Code Entry"**.

Para que los trucos que están de aquí en adelante funcionen, solamente tienen que entrar en la opción "Code Entry" y poner el código que corresponda en cada caso.

"Nintendo Power Mario Cup"
KPXWN9N3
Con este código van a poder jugar un nuevo torneo cuando entren en el **"Koopa Cup Course"**.

"First Camp Hyrule Cup"
5VW68906
Cuando jueguen en el "Toad Highland Course" podrán acceder a esta competencia.

"Mario Star Course"
Esta competencia se habilitará en forma automática una vez que hayan conseguido acumular 2200 puntos, después de que hayan conseguido habilitar los escenarios secretos.

Habilitando más personajes
Esto podrán conseguirlo cuando jueguen en la modalidad llamada **"Character Mode"** y a medida que vayan derrotando a los distintos personajes con los que se van a enfrentar, podrán seleccionarlos normalmente.

Jugar con "Donkey Kong"
Donkey Kong se habilitará cuando hayan juntado 30 estrellas en el **"Ring Mode"**.

Jugar con "Maple"
Este personaje quedará habilitado cuando hayan conseguido juntar 50 **"Birdie Badges"** en la modalidad **"Tournament Mode"**.

Jugar con "Metal Mario"
Jueguen en el modo **"Tournament Mode"** hasta juntar 108 **"Birdie Badges"** y listo.

Cambiar la ropa de los personajes
En la pantalla de selección de personajes mantengan presionado cualquiera de los botones **C** mientras eligen al jugador que van a usar y listo.

Jugar contra la máquina en el modo "Multiplayer"
Todo lo que hay que hacer es mantener presionado **R** cuando elijan a su personaje.

Molestar al contrario
Durante el turno del oponente, presionen cualquiera de los botones **C** para hacer comentarios molestos acerca del rival.

Empujar la pelota
Cuando hayan tirado, esperen a que la pelota toque el suelo y presionen rápidamente los botones **A** o **Z** para hacer que llegue un poco más lejos.

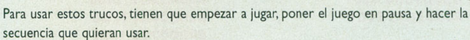
Castlevania 64

Ver el final de Renon
Para ver esta secuencia van a tener que gastar más de $30.000 comprando objetos para Renon durante el juego, cuando lo hayan hecho, podrán ver una batalla con este personaje en el final del juego.

Ver el final de Charlie Vincent
En este caso lo que hay que hacer es usar más de cuatro cartas ("Cards") durante el juego o demorar mucho más de lo habitual en terminarlo.
Si cumplen alguna de estas dos condiciones, entonces verán un combate con Charlie Vincent en el final del juego.

Dinero infinito
Para conseguir esto es necesario que derroten al toro que está en el centro del castillo y cuando lo hayan conseguido vuelvan al cristal blanco en donde se graba el juego. Muy cerca de ese lugar hay una caja y al abrirla conseguirán $2000, agárrenlos, graben el juego y cuando estén listos hagan "Load" y vuelvan a abrir la misma caja.
De esta forma volverán a conseguir otros $2000, de modo que si quieren seguir llenándose los bolsillos hagan esto tantas veces como quieran.

Micro Machines 64 Turbo



Para usar estos trucos, tienen que empezar a jugar, poner el juego en pausa y hacer la secuencia que quieran usar.
En caso de que quieran desactivar algúno de estos trucos, todo lo que tienen que hacer es volver a hacerlo.

Cambiar los autos por objetos
↓, ↓, ↑, ↑, ←, ←, →, →
Si lo hacen bien escucharán un sonido.

Cambiar el ángulo de la cámara
←, →, (C ←), (C →), ←, →, (C ←), (C →)

Rebotar con más fuerza
(C ←), →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Hacer que los autos de la máquina vayan despacio
(C →), (C ↑), (C ←), (C ↓), (C →), (C ↑), (C ←), (C ↓)

Jugar en modo Turbo
(C ←), (C ↓), (C →), (C ←), (C ↑), (C ↓), (C ↓), (C ↓), (C ↓)

Modo "Debug"
(C ←), ↑, ↓, ↓, (C ←), (C →), (C →), (C ↑), (C ↓)
Al hacer este código habilitarán los trucos que verán a continuación y tengan en cuenta que para que funcionen es preciso que lo hagan mientras están jugando.

1- Ganar instantáneamente
Z + (C ↓) (al mismo tiempo)
Este truco no funcionará durante los **"Time Trials"**.

2- Destruir a todos los autos
X + (C ↑) + (C →) + (C ←) (al mismo tiempo)

3- Hacer que la máquina tome el control de nuestro auto
Z + (C ←) (al mismo tiempo)

4- Acercar o alejar la cámara
Mantengan presionado **Z** y presionen **L** o **R**.

Códigos para Game Shark



Legacy of Kain: Soul Reaver

Estos códigos funcionan con la versión americana del juego.

1- Energía infinita (sólo en el plano espiritual)
800D5674 86A0
800D5676 0001

2- Energía infinita (sólo en el plano material)
800D5674 A120
800D5676 0007

3- Energía infinita
D00D56B0 0002
800D5674 86A0
D00D56B0 0002
800D5676 0001
D00D56B0 0001
800D5674 A120
D00D56B0 0001
800D5676 0007

4- Magia infinita
800D5688 FFFF

5- Poder infinito para los "Glyph"
800D5688 0063
800D568A 0063

6- Máximo nivel de "Stamina"
800D5670 0004

7- Tener todas las habilidades de los "Glyph"
800CFDBE 03FF
800D5682 03FF

8- Tener todas las habilidades especiales
800D5680 FFBF

9- Conseguir las 5 partes del símbolo
800D492A 0005
800D492C 0005

10- Saltar más alto
800D55D8 0020

11- Cambiar de plano a voluntad, casi en cualquier lugar
800A5A7E 2400
800B00C4 FFD0
800B00C6 1000



Monster Truck Madness 64

1- Habilitar la pista "Aztec Valley"
801256BF 0001

2- Habilitar la pista "Alpine Challenge"
801256DF 0001

3- Habilitar la pista "Death Trap"
801256FF 0001

4- Misiles infinitos (es necesario agarrarlos primero)
D0164BBF 0001
801A6054 0009

5- Hacer que el contador de tiempo vaya más despacio (presionar el botón L para activarlo)
D0014B35 0020
811A671C 3E00

6- Correr sin límite de vueltas (para que este código funcione es necesario tener un GameShark versión 3.0 o superior)
D11A5F2E 00FF
801A5F2F 0002





Winning Eleven 3

1- Habilitar a todos los equipos
8010A2CA 000F



Command & Conquer 64

Códigos para los NOD

1- Dinero infinito
800C50AE 00FF

2- Tener la máxima cantidad de dinero permitida
810C50AE FFFF
810C50B0 0001

3- Energía al máximo
810C50CE FFFF
810C50D0 0001

4- Construir más rápido las estructuras
810C50C6 FFFF

5- Construir más rápido las unidades comunes
810C50BE FFFF

6- Construir más rápido los vehículos
810C50C2 FFFF
810C50BA FFFF

Códigos para los GDI

1- Dinero infinito
800C4F06 00FF

2- Tener la máxima cantidad de dinero permitida
810C4F06 FFFF
810C4F08 0001

3- Energía al máximo
810C4F26 FFFF
810C4F28 0001

4- Construir más rápido las estructuras
810C4F1E FFFF

5- Construir más rápido las unidades comunes
810C4F16 FFFF

6- Construir más rápido los vehículos
810C4F1A FFFF
810C4F12 FFFF

Readers Corner

correo de lectores

Pablo M. Fernández

HOLA, soy Pablo vivo en el barrio de San Cristóbal, colecciono la revista desde su primer ejemplar, tengo una Playstation, y quisiera preguntarles lo siguiente:

1) ¿Para cuándo el GranTurismo2 versión japonesa?

2) Soy ultrafanático de la saga Tekken, especialmente en su versión "3", y quisiera encontrar a alguien que me pudiera hacer algo de competencia, ya que no conozco a nadie que me supere. Espero que este sea el juego que elijan para realizar su torneo. ¿Creen que saldrá la versión del TTT para PSX?

3) No espero comprarme una Dreamcast ya que la Playstation 2 será infinitamente superior.

Me despido, espero que sigan así ya que la revista es muy buena en cuanto a información seria ya que en Nivel X no saben de qué hablan.

1- Pablo, Sony acaba de anunciar que el Gran Turismo 2 luego de unos inconvenientes con las licencias de algunos de los coches incluidos, por fin podrán editar la tan esperada secuela de uno de los mejores juegos de coches de la historia (sino el mejor) a fines de año, aproximadamente para la Navidad.

2- En cuanto al campeonato, había ganado por una cantidad increíble de votos el Winning Eleven 3 Final Ver. Estábamos diagramando cómo hacer para que tremenda cantidad de gente pueda participar (cosa que nadie se quede afuera), cuando Konami se despachó con el WE4. Este mes lo vamos a testear y si todo sale bien, el mes que viene publicaremos las bases para que se puedan inscribir.

3- Aunque esto no es específicamente una pregunta, te comento que muchos piensan como vos, nosotros también en algún momento pensábamos como vos, pero cuando vimos en funcionamiento a la Dreamcast por primera vez nos empezamos a dar cuenta (y lo dejamos bien en claro en el informe de la guerra de las consolas del número 7) que todavía falta mucho para tener bien en claro que tal será la nueva máquina que Sony sacará a la venta y que juegos como el Soul Calibur son realmente increíbles y no queremos perdernos de jugarlos, cosa que tampoco les recomendamos a nuestros lectores que hagan, si es que tienen la posibilidad de hacerlo. Si sos tan fanático del Tekken como decís, pegate una vuelta por algún local especializado, echale una mirada al Soul Calibur en funcionamiento y después escribime de nuevo contándome qué te pareció...

Jorge David Albarenque

¡Hola queridos amigos de Next Level! Me llamo Jorge y vivo en Rosario. Su revista está genial y hace poco me compré "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". En los números 3, 4 y 5 ustedes publicaron la guía (que por cierto me resultó súper-útil, lástima que me falta el número 4, pero en cualquier momento lo pido) y quisiera que me digan dónde se encuentra la Piedra de la Agonía (aparte de encontrar los 20 Skulltulas de oro) porque creo que ella hace andar el Rumble Pak. Ahhhhh, y una cosa más: cómo hago para agarrar el Cucco que está encerrado detrás de Grany's Potion Shop, en Villa Kakariko, ya que haciendo como ustedes dicen, intentando volar con otro Cucco desde cualquier lado, nunca llego por poquito. Yo pensé en subir a la torre, pero con el Cucco en la mano, no se pueden subir escaleras. Agradecería mucho que me contestaran mis dudas, y ¡HASTA PRONTO!

Hola Jorge, me alegro de que hayas optado por uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos seguramente a vos, a todos los que lo estén jugando y los que ya lo hayan terminado se les estará haciendo agua la boca con el anuncio (y nuestro First Approach de este número, por supuesto) de la continuación de esta maravillosa saga... ahora, yendo a los problemas que citás en tu carta, éstos son de fácil resolución.

Una vez que tengas las 20 Skulltulas lo único que tenés que hacer es dirigirte a la Villa Kakariko y meterte en la casa en que aparecen varias Skulltulas grandes que como habrás visto, son indestructibles. Lo que pasa es que cada una de estas Skulltulas es un miembro de una familia que tiene una maldición, que como bien viste en la tabla que se adjuntó en el número 3 de la revista te darán varias cosas a medida que los vayas liberando. Cuando consigas 10 Skulltulas, un miembro de la familia se librará del hechizo y podrás hablar con él para que te de una billetera. Cuando consigas 10 más (o sea tengas 20 en el inventario) andá nuevamente a la casa y el otro miembro de la familia te dará la piedra de la agonía que como bien decís, vibra cuando estas cerca de algún secreto o algo raro en el juego, generalmente tenés que poner una bomba en el lugar donde vibre a mayor velocidad.

El tema del Cucco es tal cual como esta en la revista, tenés que subir a la parte de atrás del Grany's Potion Shop (cerca del molino) saltar y planear con un Cucco en la mano para llegar hasta el otro, luego desde arriba primero tirás el que tenés en la mano, y luego de agarrar el otro, ya podés bajar vos también. Suerte con el resto del juego...

Ariel Riera

Amigos de Next Level:

Me llamo Ariel y vivo en Posadas, Misiones. Tengo 15 años y una Playstation. Quería felicitarlos por su casi-perfecta revista (le faltan más páginas para que sea perfecta) y pedirles que me aclaren algunas dudas:

1 - En el número de Enero ustedes publicaron el "First Approach" de un juego con los personajes Beavis & Butt-Head, diciendo que estaría disponible ese mismo mes, pero yo no lo ví por ningún lado, ni tampoco encontré información en Internet. ¿Va a salir o no? ¿Cuándo?

2 - ¿Cuándo mier#@ va a salir el Messiah? hace como 2 años que lo vienen anunciando, pero nunca sale.

3 - Estoy buscando algún juego tipo "Acción-Aventura", como el "Medievil". ¿Cuál me recomiendan? (Que no sea el Metal Gear Solid).

Otra cosa: en varios números anteriores vi varias discusiones sobre si la piratería beneficiaba o perjudicaba a los usuarios de Playstation, yo, en mi caso, no tengo más remedio que comprar las copias piratas porque acá en Posadas no hay ningún negocio que venda originales, y ya traté el sistema del correo, pero me llegaron copias igual, y encima las cajas estaban rotas y abiertas.

Gracias por publicar mi e-mail (porque lo van a publicar, supongo, sino para qué lo escribo).

PD: Me sumo a la petición de Gabriel A. Julio de que ayuden a los chicos de Nivel X, se ve que no calan una (en especial Natalia Dim).

1 - Ariel, bienvenido al mundo de los juegos que se evaporan. Como habrás notado Beavis & Butthead Do U, quedo en el limbo de la programación, de hecho las malas lenguas dicen a que era injugable y aburridísimo. Ojo que también todos los inconvenientes que viene teniendo GT Interactive (la empresa que lo iba a publicar) no ayudaron nada. En todo caso si nos salvamos de un juego pésimo, no hay problema, lo único que molesta es que uno se ilusiona con un juego protagonizado por estos "personajes" y no puede sino lamentar la cancelación del proyecto. ¿O no?

2 - Mirá, en E3 lo vimos bastante finiquitado (en el buen sentido de la palabra) y se espera que para PC salga en Septiembre, supuestamente para Playstation se tendría que ver para el mismo mes, a lo sumo Octubre.

3 - A ver, a ver... ¡el SOUL REAVER! Sin dudas. No te pierdas esta gema que ya está a la venta, asegúrate de que sea la versión original, ya que según nos informaron están circulando copias piratas en versiones beta del juego (que obviamente no se puede terminar ya que ni siquiera está completo) de la que de paso, aprovecho para avisarles a todos los atentos lectores que nos mandaron mails y cartas con el supuesto truco de acceder niveles moviendo el pad analógico para la izquierda en el menú del juego, que este "truco" es una prueba de que de hecho el juego que tienen en su poder es una beta pirata del mismo y jamás lo van a poder terminar. Estos niveles están habilitados automáticamente para que los beta testers puedan revisarlos todos sin tener que jugar todo el juego.

Esto nos lleva directamente al tema de la piratería, recuerden que los originales de Playstation tienen la parte de abajo del CD de un color negro oscuro, si no es de este color, el CD que les vendieron es pirata. Simple y sencillo.

Lo del correo no es excusa Ariel, antes de completar la orden de pedido, pregúntales o acláriles a los del negocio que no te vendan cosas piratas y listo.

Sobre lo de la publicación del mail, te puedo asegurar que es una selección que hacemos (entre todas las cartas y e-mails que nos llegan) según los temas que se tocan (por ejemplo de tu carta nos interesó contestar lo de Beavis & Butthead que es algo que seguro cientos de lectores se lo preguntaban) pero ya aclaramos el mes pasado que es imposible la publicación de todos los que nos llegan. ¡Que más quisiéramos!

Bueno, parece que se formo un fan club de detractores de Nivel X, cosa que realmente no entendemos, ya que en cientos de cupones de la revista nos dicen que es ¡El programa de TV que más miran y varios por el que nos conocieron! Y Ariel, entre nosotros... Natalia es un bomboncito ¿o no?

Alejandro (apellido desconocido)

Hola, qué hacen, mi nombre es Alejandro la reví está barbara. Quiero que me digan trucos para el Winning Eleven 3 Final Ver para Playstation. Por favor pasen el mensaje quiero que pongan todos los trucos ya que esta bárbaro chauuuuuuu.

Cómo no, Alejandro para vos y para los quinientos millones de lectores que nos los pidieron, en la sección Cheater's Paradise no sólo tienen todos los trucos para este fabuloso juego sino que también pueden encontrar todos los códigos de Game Shark habidos y por haber. De nada :)

Ignacio Vissani

Hola!!!!!!!

Me llamo Ignacio Vissani y les escribo para felicitarlos por la excelente revista que hacen. Pero ahora debo hacerles algunas preguntas:

1 - ¿Existen trucos para el House of the Dead 2 de los arcades?

2 - ¿Ya salió la versión americana de la Dreamcast? ¿Cuánto cuesta?

3 - ¿Cuándo van a tener su propia página de Internet como la de Xtreme PC?

Bueno me despido y espero que me contesten, en otra ocasión les voy a escribir con más tiempo, ahora estoy apurado.

Suerte y un abrazo grande para toda la gente fanática de los "Vicios".

1 - Los podés encontrar en la sección Cheater's Paradise de este mes, obviamente y con motivo de la salida de la Dreamcast Americana, de ahora en más comenzaremos a cubrir ciertos aspectos de la Dreamcast como soluciones y trucos de esta increíble máquina.

2 - Si ya salió, el precio varía según donde la compres pero en la revista tenés varios anunciantes a los que preguntarles los precios de la máquina, sus accesorios y los juegos.

3 - Lo estamos viendo, por lo visto en la inmensa cantidad de cartas que nos llegaron a la redacción, muchos lectores de Next Level tienen PC con Internet en sus casas por lo que estamos viendo la posibilidad de crear una para nuestros lectores. Como sabrán es algo que lleva mucho esfuerzo y dedicación, y sólo la haríamos con el nivel de calidad de la revista por lo que prepararla nos puede llevar un tiempo ¡Paciencia!

Cuando hablás de vicios te referís al de los juegos ¿no? porque la verdad que es el único que nos interesa... :)

Gerardo Caldentey

Soy Gerardo Caldentey tengo 15 años y vivo en San Juan.

Les escribo para felicitarlos por la superevista que publican (por fin) mes a mes. Ayer me compré la NEXT LEVEL de Septiembre y les cuento que me enganché desde la primera así que tengo los 8 espectaculares números. A mí me gustan todas las secciones de la revista, yo creo que todas merecen estar en la revista: Techno & Toys, Manga Zone, etc.

A mi me gustaría que el especial de los meses que vienen sean de Dino Crisis, Resident Evil 1 y el de Star Wars Episode 1.

Me gustaron mucho las 7 páginas especiales con trucos.

Yo estoy de acuerdo con Juan Pablo Devoto, yo tengo varios amigos que si no fuera que los juegos de la Play son baratos (gracias a la piratería) no se la hubieran comprado, no puede ser que si te comprás 8 juegos es lo mismo que te comprés una consola nueva.

Estas son mis preguntas:

1 - ¿Por qué el nombre Next Level?

2 - ¿Cuándo salga la Play 2 que va a pasar con la normal?

Este es el segundo mail que mando, por favor publíquenlo.

Un saludo a todos los que hacen la revista, especialmente a Santiago Videla que es al que siempre lo garcan con los juegos.

Mi mail es: gerycal@mixmail.com

P.D: Publíquenme

P.D2: Chau y muchas gracias!!!

Gracias Gerardo por tus comentarios con la revista ¡se ve que sos un fanático! No te preocupés que ni bien salga la versión en inglés de Dino Crisis, Santiago (¡siempre el mismo velocirraptor!) Seguramente lo capturará ni bien llegue a la redacción y se lo terminará 500 veces antes de hacer la solución, obviamente después le daremos "gemas" como el Irritating Stick 2 para que recuerde que este trabajo tiene sus sacrificios 8). Seguramente también prepararemos uno sobre The Phantom Menace ni bien salga a la venta (lamentamos decirles que la versión que anda circulando gracias a los piratas es una beta incompleta igual que la de Soul Reaver!). Sobre el Resident Evil 1 estamos viendo como hacer ya que la solución ocuparía una gran cantidad de páginas y no queremos robar el espacio a los lectores que ya lo hayan terminado a su debido tiempo, pero no te preocupés que ya tenemos una solución, aunque por ahora es un secretito...

Sobre lo de la piratería (y una vez más a decir lo mismo) ya dejamos bien en claro la posición de la revista en los números anteriores en esta misma sección sobre este tema. Aunque ahora se le agrega otro punto de discusión: Parece ser que a los truchos se les está dando por vender demos y betas de los juegos a rolete, por lo que no sólo están comprando una copia de algo, sino que ni siquiera esa copia es fiel al producto original en funcionamiento.

Comprar piratería ya sé esta pareciendo demasiado a una ruleta rusa, donde no sólo están cometiendo un delito, ¡sino que ni siquiera saben si lo que están comprando lo van a poder jugar!

1 - El nombre de Next Level surgió de la idea de concentrar en el nombre de la revista nuestras ambiciones al crearla. Estar siempre en el "próximo nivel" en cuanto a información, dedicándonos de lleno a las últimas consolas aparecidas en el mercado y no seguir 500 millones de años con trucos para el Super Nintendo o la Sega Genesis, que aunque fueron unas consolas alucinantes en su momento, ningún jugador que se precie las tiene como equipo de cabecera hoy por hoy. También queríamos realizar cosas como el informe sobre la E3, que de hecho ninguna revista había realizado hasta nuestra aparición o informes sobre las consolas que se vienen. Siempre para mantener a nuestros lectores un nivel más allá que los demás. Espero que haya sido claro.

2 - Nada. Seguramente recibirá unos meses más de apoyo de parte de las compañías (quizás un año o más) y luego como no puede ser de otra manera, cada vez será menor la cantidad de juegos nuevos que se lanzaran para el equipo. Triste pero necesario, se viene la nueva generación de equipos y hay que ir ahorrando los morlacos suficientes para el equipo de nuestras preferencias y no quedarnos en el camino.

Puede ser que Santiago sufra con los juegos que a veces le tocan en suerte, pero te aseguro que nada le gusta más que sentarse a escribir sobre los juegos que le torturaron la existencia. Venganza que le dicen...

Bruno Marrocchi

Hola me llamo Bruno y soy fana de la revi.

Les cuento que me quiero comprar la Dreamcast con el juego Sonic Adventure. Tengo una Sega Genesis, PC y Nintendo 64.

Me encantaría participar del concurso de la Dreamcast, pero, no se como hacerlo. Yo vivo en Bahía Blanca y la Dreamcast aquí cuesta 750 pesos, sin juego, sin nada.

1 - ¿Cómo hago para participar del concurso?

2 - ¿Me recomiendan alguna tienda de video juegos que tenga precios baratos en Bs.As.? ¿Cuál es su dirección?

3 - En él número 9 o 10 ¿Podrían agregar un test del juego Sonic Adventure?

4 - ¿Me recomiendan comprar la Dreamcast o esperar uno o dos años hasta que aparezca la Playstation 2 o la Nintendo Dolphin?

1 - Ay Bruno, Bruno... lo único que tenías que hacer era lo mismo que hicieron más de 1000 personas (todo un récord sin duda) y mandar el cupón o una fotocopia por correo a nuestra editorial o hacer lo mismo vía e-mail. Todo esto estaba claro en las bases del concurso... una lástima que ya terminó, el ganador está en la sección Now Loading de este mismo número...

2 - La Dreamcast la podés adquirir en casi todos los auspiciantes de nuestra revista, llamá al que más te guste y averiguá precios, ahora que salió la versión americana, obviamente la máquina va a costar menos que lo que vos especificás con un juego y todo.

3 - En el próximo número saldrá un Test del Sonic Adventure versión americana, aunque para tu información, si querés adelantarte en la compra en nuestro número 4, página 29 tenés el de la versión japonesa. Seguramente te alegrará saber que ya estamos terminando el americano y con las mejoras que tiene más la ventaja del idioma hasta es posible que suba un par de puntos más en su calificación.

4 - Definitivamente ¡cómprate la Dreamcast! Si tenés la chance, no te podés perder de estar en la cresta de la ola tecnológica, además ya hay juegos que hacen que la compra valga realmente la pena (Soul Calibur, Ready 2 Rumble, Sonic Adventures, etc.) y el futuro de la máquina es poco más que brillante.

Gonzalo Achar

Deberían revisar bien los juegos. Se los digo con onda, ya que el "Gungauge" de Playstation si soporta el Dual Shock. Y lamentablemente ustedes en lo peor del juego dicen que no lo tiene. Por lo general si lo hubieran hecho con otro juego no me estaría quejando, pero yo tengo el "Gungauge" y a mi parecer por lo menos merecía un 80%, ya que estaba un poco cansado de juegos como el Resident Evil, Silent Hill u otros que para que haya acción hay que investigar mucho.

Bueno me despido y espero ganarme la Dreamcast y que hagan el torneo de Winning Eleven. Antes de despedirme me pareció que en la última revista en las respuestas de una de las cartas, más exactamente la de Mariano Erausquin, tiraron el palo de que el torneo será limitado. Bueno Chau!!!! Respondan el mensaje que estos temas son importantes, no como algunos pende*&s que se agrandan por carta en algunos juegos.

Mirá Gonzalo, nosotros también te lo decimos con onda, pero para tu información el Gungauge no soporta el control analógico Dual Shock, con el que vienen las nuevas Playstation o que los usuarios pueden comprar por separado. Lo único que se puede utilizar tengas el Dual Shock o no, son los cursores. Sabemos que lo que escribiste lo hiciste porque "realmente" te pensabas que estabamos equivocados, desgraciadamente para vos esta no era la ocasión (nos equivocamos miles de veces, somos seres humanos) pero lo que no nos gustó mucho es la forma en la que atacás a ciertos lectores de la revista, más aún cuando tu crítica no tiene mucho fundamento.

Readers Corner

correo de lectores

El torneo de Winning Eleven se va a realizar, y las bases las podes encontrar en las páginas del próximo número. Mirá en la respuesta de la primera carta las razones por el retraso.

Diego Schillaci

Amigos de Next Level:

¿Cómo les va? Bueno, les cuento que a mí me va bastante bien, en especial desde que adquirí la máquina gris y desde que descubrí una revista especial, entre tanta basura. Me llamó la atención la fotografía de varios macacos haciendo monadas en la portada y decidí tomarla, debido a un precio más que accesible. Desde ese momento, ustedes se convirtieron en el motivo de mis madrugadas. Con las estrategias que tuve el agrado de disfrutar, puedo

decir sin mentir que me he quedado hasta altas horas de la madrugada -¿quién no?- como un chico, tratando de terminar el Driver (muy completo informe) e intentando sacar a Gotenks en el DBGT Final Bout.

Tengo un par de dudas que me gustaría que me despejaran:

Soy un fan incondicional de nuestro amigo Solid Snake... Pero me resulta imposible sacar a un Tuxedo Snake, o como se llame. En Internet decía que debía terminar el juego con los dos finales, cosa que hice y recibí la Bandana, el Stealth Suit y la cámara, pero no hay rastro de un Tuxedo.

1 - ¿A qué se debe?, ¿Existe esto en realidad?

2 - Gracias por aclarar lo de Revolver Ocelot al final. ¿Significa esto que volveremos a ver a Snake en acción? ¿Hay algo dicho al respecto?

3 - ¿Qué pasó con la salida del Mission: Impossible para la Play?

4 - ¿Cuándo se podrá disfrutar del tan esperado Crash Team Racing?

5 - ¿Qué hay que hacer en el Soul Reaver? Porque me lo regalaron y no entiendo nada...

6 - ¿Sería mucho pedir un poster de MGS para los próximos números?

7 - Tanto se rumorea de la Play 2 en estos días pero yo me pregunto... ¿Qué es concreto? ¿Se ha comenzado la producción? ¿Se tiene el nombre? Leí en algún lado que será violeta ¿Es verdad?

Me despido con mi más sincero apoyo y les agradezco esta cita mensual que espero ansiosamente cada 30 días.

¡Un saludo a todos!

Diego Schillaci

P.D.: Quería pedirles que por favor publiquen el mensaje, aunque extenso, porque las dudas que planteo son para mí vitales. Dejo a su disposición la abreviación parcial de la carta para publicarla.

P.D.1: Mi voto para el torneo: NFS3 o 4 (Los dos son bárbaros).

P.D.2: ¿No tienen pensado incluir demos en el futuro?

Es raro, pero creo que casi todos los lectores de nuestra revista, así como todos los integrantes de la redacción, vimos salir más de una vez el sol mientras teníamos en nuestras manos el pad de nuestra consola favorita. Realmente es un logro de parte de estos aparatitos lograr que un ser humano deje de cumplir una de sus necesidades básicas como es el dormir (bueno, ok, para nosotros jugar también ES una necesidad básica) sin prácticamente darse cuenta. ¿Alguna vez probaron a quedarse despiertos toda la noche estudiando o trabajando? No es lo mismo ¿o no?

1 - Bueno Diego te aclaro que en el número 2 de la revista salió la solución completa del MGS con todos los secretos y trucos necesarios para terminarlo, lo del Tuxedo que leíste es un traje (tipo los de James Bond) que Solid Snake se pone en el ascensor al comienzo del juego, una vez que lo comencemos por tercera vez utilizando el save game de las otras 2 veces que lo ganaste. Esto se hace comenzando el segundo juego con el Save Game que te dieron al final de la primera vez que lo terminaste y el tercero con el de la segunda vez.

2 - Sí, seguramente en la Play 2.

3 - Sale antes de fin de año.

4 - Idem respuesta 3.

5 - Tenes la primera parte de la guía en el Cheater's Paradise de este mes. ¡Qué suertudo!

6 - ¡Estamos haciendo todo lo posible por incluir posters y otras cosas más!

7 - Tenes nueva información sobre la Play 2 en el Now Loading de este número.

Sorry Diego, pero tuvimos que cortar la parte en que te referís a la piratería por falta de espacio, pero además porque es un tema que ya lo tratamos varias veces en esta misma sección incluso en este mismo número.

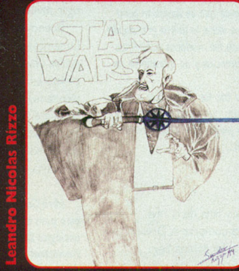
P.D. 1: Oppsss! Ganó el Winning Eleven 3 Final Version pero por una cantidad abismal de votos. ¿Te sirve de consuelo de que el NFS: High Stakes salió tercero?

P.D. 2: El tema de los demos es que en el país, Sony no tiene una planta donde podamos generar los CD's originales de la Playstation (los que son negros en su parte inferior) lo que nos impide de momento poder incluir un CD con la revista. Pero es un tema que estamos tratando de solucionar.

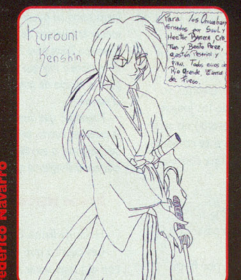
Readers Gallery



Facundo Aguas

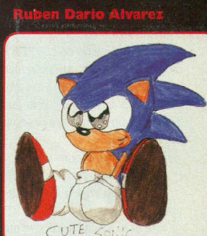


Leandro Nicolas Rizzo



Federico Navarro

Ruben Dario Alvarez



Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar


MUTANT
GENERATI
ECLIPSE
EDITORIAL
AÑO 1 NUMERO 6
$2 90
TODOS CONTRA
EL MAJIN BOO
TE CONTAMOS COMO SIGUE
LO QUE NO VISTE EN TV.
DANGER GIRL
TE PRESENTAMOS LAS CHICAS
MAS SEXYS DE CLIFFHANGER
TOYS
INFORMES ESPECIALES
COMICS
&ANIME
ADEMAS...
BUFFY LA CAZAVAMPIROS
TRANSMETROPOLITAN
NOVA
BT 'X
DE MASAMI
KURUMADA
COMICS - MANGA - ANIME - T